
+DVD
Ausgabe 168 » 10/2007
CyberMedia
€ 4,99
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien,Spanien,Portugal (cont) € 6,75
MANIAC
LUST AM SPIELEN
Need for Speed ProStreet
XXL-Preview und Insider-Interview
30 Seiten Tests!
» BioShock (Xbox 360)
» Heavenly Sword (PS3)
» Super Paper Mario (Wii)
» 5x SingStar (PS2)
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
10 Minuten auf DVD
8 Seiten im Heft
EXKLUSIV!
Nie mehr 2. Weltkrieg: Edel-Shooter mit bester Next-Gen-Optik & klasse Mehrspieler-Modus
» 130 Minuten Spielevideos
DVD
PS2-Rollenspiel
ROGUE GALAXY
7 Minuten Ingame-Spielszenen
METAL GEAR SOLID 4
Test: STUNTMAN IGNITION
Studiobesuch
ASSASSIN'S CREED
4 196653 304995 10



Straßen? Nein danke!
colin mcrae™
DiRT
Erleben Sie brachial schnelle Offroad-Rennen mit Adrenalin-Garantie, denn:
„Colin McRae ist zurück und schickt die Konkurrenz eindeutig von der Piste.“ PCgames.de
EXTREME DANGER
Jetzt auch für PLAYSTATION
www.whoneedsroads.de
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
codemasters™

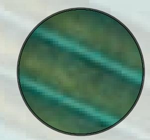
DVD-INHALT

57 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



Titelthema
Call of Duty 4: Modern Warfare

Special
E3 2007 Nachlese

Trailer
Gran Turismo 5 Prologue
Last Remnant, The
Lost
Mario & Sonic at the Olympic Games
Metal Gear Solid Portable Ops Plus
Resident Evil 5

Preview
Ace Combat 6: Fires of Liberation
Army of Two
Dragon Quest Swords: The Mask Queen and the Tower of Mirrors
DTM Race Driver: Create & Race
Heavenly Sword
Mercenaries 2: World in Flames
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Need for Speed ProStreet
Rayman Raving Rabbids 2
Studiobesuch Ubisoft Montreal (Assassin's Creed, Naruto)

Test
BioShock
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
Blue Dragon
Medal of Honor: Airborne
Monster Hunter Freedom 2
MotoGP '07
Rogue Galaxy
Stuntman Ignition

Test Short Cuts
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Worms: Open Warfare 2

Online
Warhawk
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended
Hall of Shame – Game Boy
Leser-Video: MAN!AC-Anthem

anyMAN!AC
Nixtendo E3 Press Conference

Credits / Outtakes

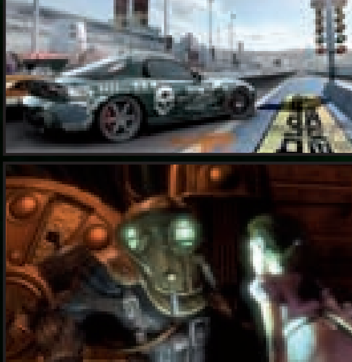
Ab 18 Inhalte:
Call of Duty 4 (erweitert)
E3 2007 Nachlese (erweitert)
Army of Two (erweitert)
BioShock (erweitert)
Medal of Honor Airborne (erweitert)





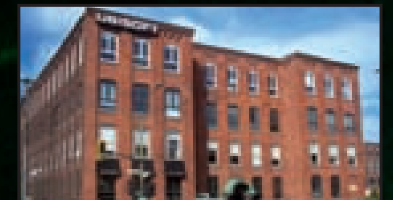
Need for Speed: ProStreet

Preview: Wir befragten die Entwickler der neuesten "Need for Speed"-Episode.



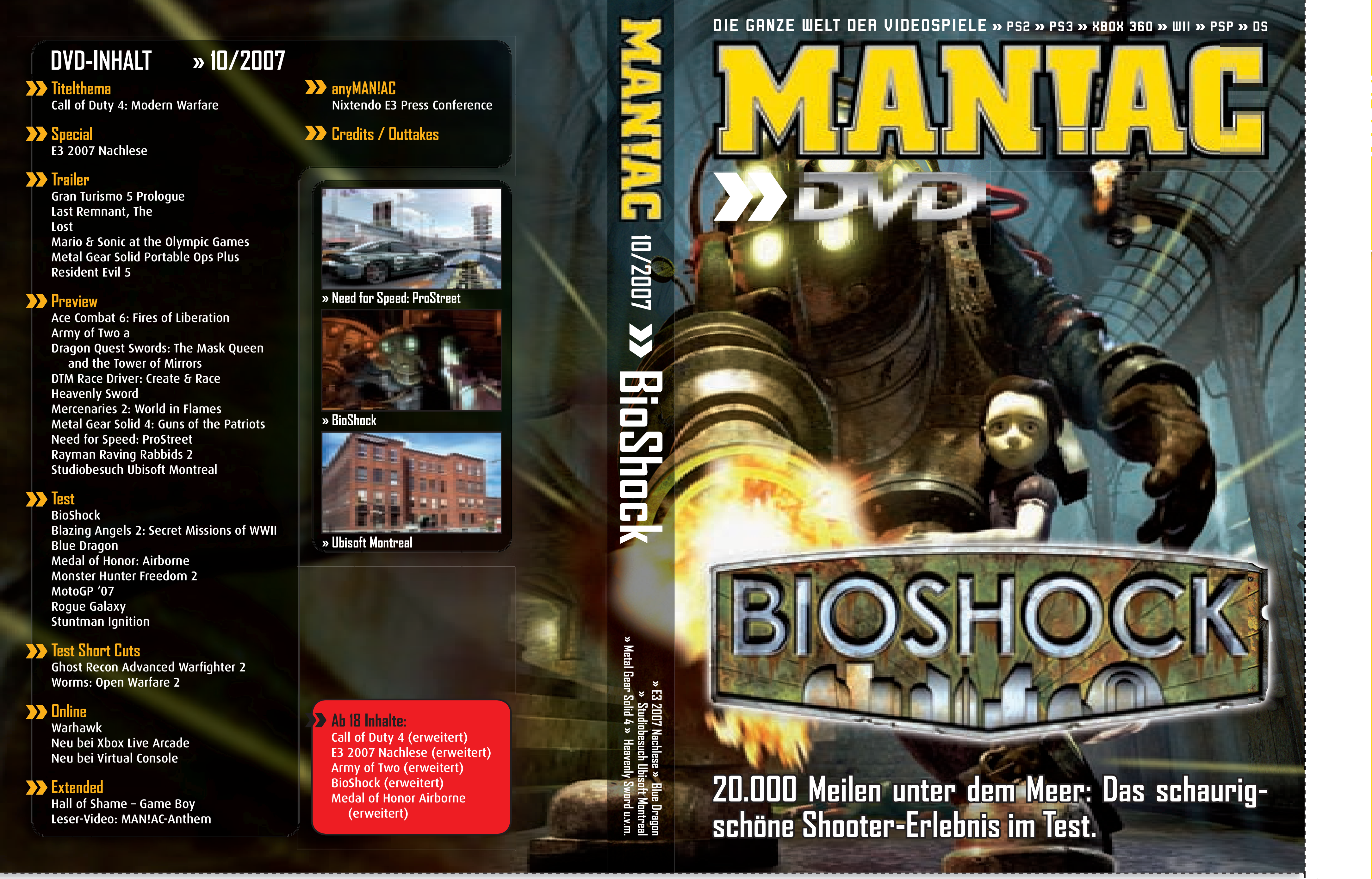
BioShock

Schocker oder Blender? Im ausführlichen Test-Video ballern wir uns durch die Unterwasser-Welt Rapture.



Ubisoft Montreal

Zu Gast bei Ubisoft Montreal: Wir informieren uns vor Ort über "Assassin's Creed" und "Naruto".



Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden



Ein turbulenter Monat neigt sich dem Ende zu. "Grand Theft Auto IV" verschiebt sich auf Anfang des nächsten Jahres, "Resident Evil 5" muss sich rassistische Tendenzen nachsagen lassen, und angeblich ist jeder vierte Videospieler homosexuell (alles nachzulesen im Aktuell-Teil ab Seite 16).

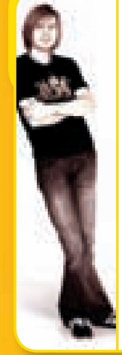
Für die Titelstory reiste Matthias innerhalb von zwei Tagen nach Kalifornien und zurück – eine Ochsentour, aber immerhin besteht so keine Jetlag-Gefahr. Außerdem hat sich der Besuch bei Infinity Ward mehr als gelohnt: Als einziger deutscher Journalist durfte er den Multiplayer-Modus von "Call of Duty 4: Modern Warfare" ausgiebig antesten – und war vor Begeisterung kaum mehr zu bremsen. So schwatzte er den überrumpelten Entwicklern gleich noch einen Studiobesuch ab, bei dem er Leveldesignern und Programmierern über die Schulter gucken und im studiointernen Heimkino einige Abschnitte der Singleplayer-Kampagne spielen konnte. Seinen Reisebericht und alle Details zu dem exzellent aussehenden und gehaltvollen Ego-Shooter findet Ihr ab Seite 8.

Apropos Ego-Shooter und gehaltvoll: Jeder Redakteur wollte es spielen oder zumindest mal sehen – die Rede ist von Take 2s Unterwasser-Thriller "BioShock". Michael zockte ein Wochenende durch und Chef Olli schlug sich mehrere Nächte um die Ohren, um hinter das Geheimnis von Rapture, der Stadt auf dem Meeresgrund zu kommen. Die Faszination, die dieses digitale Kunstwerk verströmt, lässt sich nur schwer in Worte fassen – zu viel prasselt während der etwa 20 Stunden Spieldauer auf den Gamer ein. Fakt ist: "BioShock" kann sich mit dem Ego-Shooter-Schwergewicht "Half-Life 2" messen, das will was heißen! Einzelheiten gibt's ab Seite 36.

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte überraschend die Testversion von "Heavenly Sword" ein. Leider haben sich unsere positiven Eindrücke aus Ausgabe 08/07 nicht bestätigt. Sowohl optisch als auch spielerisch gab es einiges zu meckern, aber lest selbst ab Seite 50.

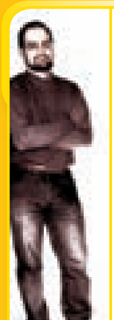
Als Abschluss fand vom 23. bis 26. August die Games Convention in Leipzig statt – mit neuem Besucherrekord und viel Action am MAN!AC-Stand. Danke fürs Vorbeischauen!

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. BioShock (360)
2. Army of Two (360)
3. Heavenly Sword (PS3)
Hört zurzeit:
Linkin Park – Minutes To Midnight
Sieht zurzeit:
Transformers (Kino)



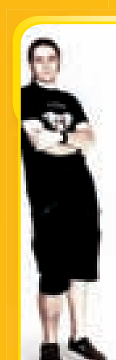
Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. The Darkness (360)
2. Heavenly Sword (PS3)
3. Stranglehold (360)
Hört zurzeit:
The Hooters – Time Stand Still
Sieht zurzeit:
The Dresden Files – Season 1 (DVD)



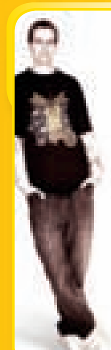
Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Kennedy Approach (C64)
2. Metroid Prime (GC)
3. Seven Cities of Gold (C64)
Hört zurzeit:
Seeed – Live
Sieht zurzeit:
300 (DVD)
Kalkofes Mattscheibe 4 (DVD)



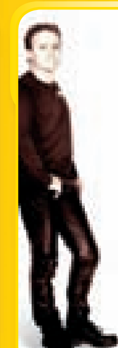
Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Heavenly Sword (PS3)
2. Mario Party 8 (Wii)
3. Super Mario World (SNES)
Hört zurzeit:
As I Lay Dying – An Ocean...
Neaera – Armentarium
Sieht zurzeit:
28 Weeks Later (Kino)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Stuntman Ignition (360)
2. Wave Race 64 (Wii)
3. BioShock (360)
Hört zurzeit:
YoungBloodz – The Best of
Sieht zurzeit:
King of Queens – 8. Staff. (DVD)
Lost – 1. Staffel (DVD)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. BioShock (360)
2. Puzzle League DS (DS)
3. New Super Mario Bros. (DS)
Hört zurzeit:
Pirates of the Caribbean OST, Micky Krause – Finger im Po...
Sieht zurzeit:
arte-Dokumentationen (TV)

TITELTHEMA



AKTUELL

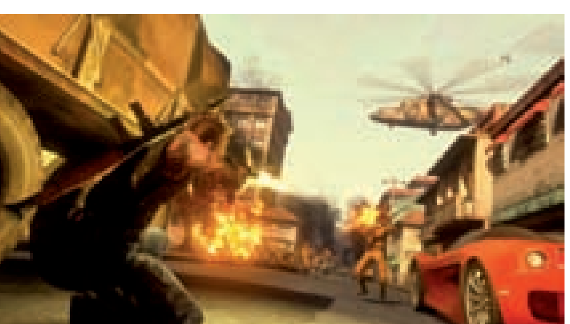
PREVIEW

INTERAKTIV

ONLINE



22 » PREVIEW
Need for Speed ProStreet



30 » PREVIEW
Mercenaries 2: World in Flames

34 » PREVIEW
Rayman Raving Rabbids 2



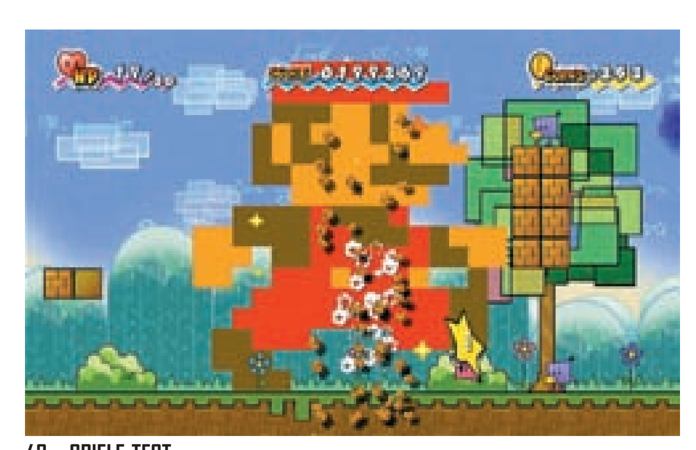
SPIELE-TEST

IMPORT

RUBRIKEN

36 » SPIELE-TEST
BioShock

50 » SPIELE-TEST
Heavenly Sword



42 » SPIELE-TEST

Super Paper Mario

60 » SPIELE-TEST
Rogue Galaxy



EXTENDED

MANIAC EXTENDED
MAKING OF TETRIS

Call of Duty 4
Modern Warfare

Zu Besuch in Kalifornien: Wir waren bei den Entwicklern des eindrucksvollsten Kriegs-Shooters der aktuellen Konsolengeneration und testeten Single- und Multiplayer-Modus auf Herz und Nieren.

Der Zweite Weltkrieg ist längst vorbei – 1945 haben ihn die Allierten für sich entschieden. Von 1997 bis 2006 wurden die Schlachten jedoch unzählige Male in 3D nachgespielt – in den "Medal of Honor"-, "Brothers in Arms"- und "Call of Duty"-Serien. Auch der Kalte Krieg ist spätestens seit der deutschen Wiedervereinigung 1989 Geschichte, auch wenn sich Nord- und Südkorea immer noch offiziell im Kriegszustand befinden. Doch wurde er weit seltener behandelt im Medium Videospiele – wohl, weil es nie zum befürchteten Ausbruch kam. Damit wäre jegliche kriegerische Auseinandersetzung rein fiktiv – ein Spiel, indem Ihr die nicht stattgefundenen Kämpfe nachspielen könnt, demzufolge in sich selbst widersprüchlich. Die Macher der "Call of Duty"-Reihe umschiffen diese Problematik geschickt: Zwar behandelt "Call of Duty 4: Modern Warfare" die Thematik eines bewaffneten Konfliktes Ost gegen West, Entwickler Infinity Ward verlegte die Geschehnisse aber kurzerhand in die Zukunft. Ihr kämpft als amerikanischer Force Recon Marine oder britischer SAS Trooper gegen russische Ultra-Nationalisten und ihre Kollaborateure im nahen Osten. Die Schauplätze hei-



360 Der Mehrspieler-Modus kann grafisch fast mit dem 'normalen' Spiel mithalten – achtet auf die detaillierte Uniform und den Helm des Kollegen.



360 Im Team-Deathmatch geht die Post richtig ab: Autowracks brennen aus, Handgranaten explodieren und Team-Kollegen beißen ins Gras.

ßen demnach nicht mehr Stalingrad, Normandie oder El Alamein, sondern Ukraine und Persischer Golf.

Auch am Spielprinzip hat sich einiges geändert: Neben Run&Gun-Missionen, die Euch keine Atempause gönnen, stehen auch Schleichtouren auf dem Programm. Stealth-Hasser können aber unbesorgt sein: Euer Protagonist versucht weder Sam Fisher noch Solid Snake nachzuahmen – vielmehr sollten sie sich auf die eindrucksvolle Integration von Tarnkleidung und schallgedämpften Waffen freuen. Auf unserer DVD könnt Ihr Euch anhand einer Schleichpassage im ukrainischen Grasland ein Bild davon machen, wie faszinierend dieser Ego-Shooter ist. Dennoch steht die Serie in erster Linie für knallharte Ego-Action mit Explosionen im Sekundentakt – davon konnten wir uns vor Ort bei den Entwicklern überzeugen. Wir durften Hand an zwei Einzelspieler-Missionen legen und obendrein unserer Ballerlust in einer mehrstündigen Mehrspieler-Session frönen.

Ihr befürchtet, die Action aus den Teilen 2 & 3 sei nicht mehr zu toppen? Keine Sorge, nach unserem exzessiven Probespiel wissen wir, dass "Call of Duty 4" seine hervorragenden Vorgänger gleich in mehreren Belangen übertrumpft. Beginnen wir mit der spektakulären Optik: Der neue, farbreduzierte Look erinnert an Ubisofts "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" – oder besser gesagt, sieht so gut aus wie ein dritter "GRAW"-Teil wohl aussehen möchte.

Wir bewunderten unzählige Details wie vom Wind aufgewirbeltes Papier, eindrucksvolle Wogen inklusive schicker Gischtkronen während einer See-Mission sowie ein fantastisches Licht- und Schattenspiel, das ein nächtliches Gewitter auf die Levelumgebung zauberte. Schaltet Ihr mittels Steuerkreuz-Druck in den Nachtsichtmodus, ist "Modern Warfare" kaum mehr von einer CNN-Berichterstattung während des zweiten Irakkrieges zu unterscheiden: Laserpointer beider Kriegsparteien durchschneiden die Luft, im flimmernden Grün sind Freund und Feind nur mehr schwer zu unterscheiden.

Auch die künstliche Intelligenz Eurer Kameraden wurde kräftig aufpoliert: Wart Ihr früher von einem Trupp Statisten umgeben, die der Effekthascherei wegen ein bisschen in die Luft feuerten, geben Euch die Kollegen in "Modern Warfare" lebensecht Feuerschutz, beschreiten selbstständig andere Pfade und eliminieren hartnäckige Feinde – kurz, sie sind Euch eine echte Hilfe. Als wir mitten im Häuserkampf auf eine feindliche Panzerdivision trafen, die ein weiteres Vorrücken unmöglich machte, überließen uns die KI-Kumpels aber die Drecksarbeit: Von feindlichem Kugelhagel begleitet, hetzten wir durch einen zerbombten Straßenzug, huschten von Deckung zu Deckung und erbeuteten schließlich den Schlüssel zum Sieg



360 "Call of Duty 4" aus den Augen eines Scharfschützen: Ihr könnt stufenlos an Eure Feinde heranzoomen und dann den tödlichen Headshot ausführen.



360 Wenig Action und dennoch viel Spielspaß: Mit einem Teamkollegen infiltriert Ihr klammheimlich ein feindliches Lager in der ehemaligen Sowjetunion.



360 Häuserkampf in Russland: Die Karte 'Overgrown' erinnert farblich und thematisch noch am ehesten an bisherige "Call of Duty"-Titel.

360 Habt Ihr Euch einem Feind bis auf ein oder zwei Schritte genähert, genügt ein Druck auf den rechten Stick und er bekommt Euer Messer zu spüren.

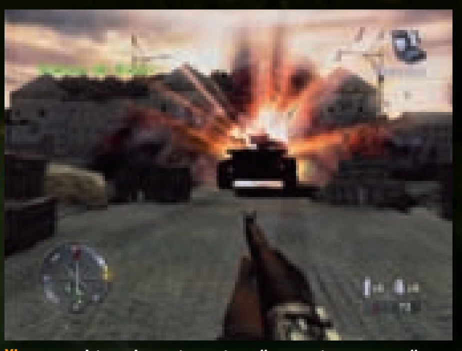
– einen panzerbrechenden Raketenwerfer. Flugs via linkem Trigger des Xbox-360-Pads in die Zielvisieransicht geschaltet, genügte eine mehrsekündige Anvisierung und die fliegenden Todesbringer zogen los, die Stahltanks zu knacken. Ziel ausgeschaltet – Mission erfüllt.

Noch beeindruckender gestaltete sich der anschließende Einsatz auf sturmgepeitschter See: Nachdem wir vom Heli auf dem Deck eines Ozeanriesen abgesetzt wurden, galt es möglichst heimlich in den Frachtraum zu gelangen. Zwischen den Lichtkegeln der Suchscheinwerfer eilten wir übers Schiff, bewunderten das aufs Deck schwappende Wasser und beobachteten erneut, wie die KI-Unterstützung so manche Wache selbstständig aus dem Verkehr zog – Kommandos dürfen wir den Jungs nicht erteilen.

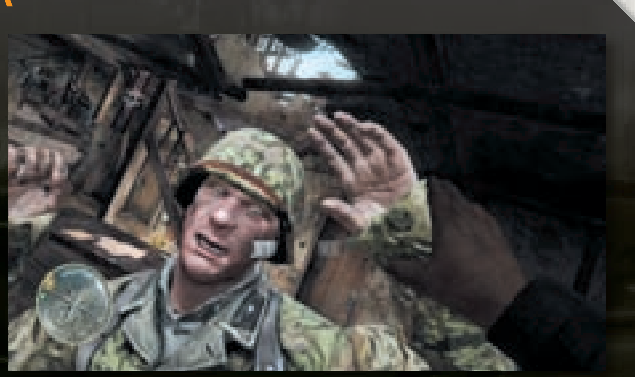
Auch wir steuerten unseren Teil bei, nahmen den Gegnern mit einer Rauchgranate gekonnt die Sicht, sprinteten nach einmaligem Klicken des linken Analogsticks in geduckter Haltung über das Deck und erledigten zwei Schurken mit dem aufs MG montierten Granatwerfer. An der Brücke spätestens war das Leisetreten nicht mehr vonnöten: Ein Helikopter flatterte zu unserer Unterstützung herbei und verwandelte die Steuerzentrale in ein Inferno aus menschlichen Leibern, Feuer und Glassplittern – so schön können geskriptete Events sein. Unter Deck gestaltete sich der Einsatz deutlicher

VIERMAL ZWEITER WELTKRIEG – DIE VORGÄNGER

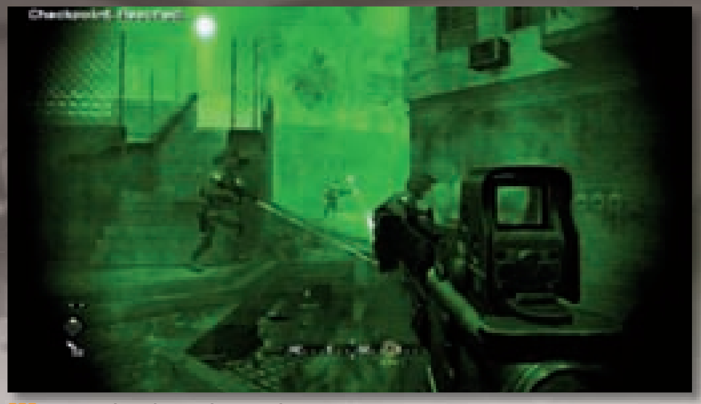
Im Jahr 2003 tauchte der kalifornische Entwickler Infinity Ward auf der Bildfläche der elektronischen Unterhaltung auf und mit ihm dessen bisher einziges Produkt – die "Call of Duty"-Serie. Drei Jahre und vier Episoden auf allen Heimkonsolen lang stand die Marke für beste Unterhaltung im Subgenre der Kriegs-Shooter. Fetziger Spielspaß im Zweiten Weltkrieg, der wohl schlimmsten Ära unserer Geschichte – passt das zusammen? Offensichtlich schon: Von Anfang an fuhr "Call of Duty" in puncto Atmosphäre und Inszenierung dicke Geschütze auf, beim Xbox-360-Launch avancierte der erheblich verbesserte zweite Teil glatt zum erfolgreichsten Launch-Titel für die Microsoft-Konsole. Interessanterweise wurden sowohl die Old-Gen-exklusive Episode "Call of Duty 2: Big Red One" als auch "Call of Duty 3" nicht von Infinity Ward programmiert, stattdessen werkelte daran das amerikanische Activision-Studio Treyarch. Die Marke vom mittlerweile überstrapazierten Weltkriegsszenario in eine neue Ära zu bringen, ließ sich Erfinder Infinity Ward aber nicht nehmen – seit gut zwei Jahren werkeln die Jungs an dem Spiel, das sie laut Studio Boss Grant Collier immer schon machen wollten. Die DS-Portierung von "Call of Duty 4" wiederum entsteht beim Entwickler n-Space, der mit "Geist" auf dem GameCube Ego-Erfahrungen sammelte.



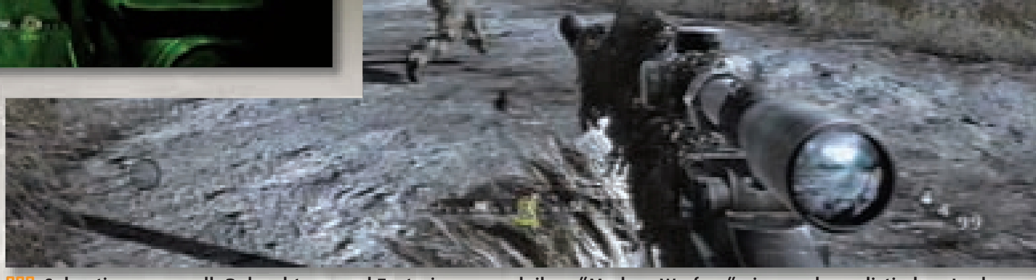
Xbox Krachig, aber eintönig – "CoD: Finest Hour".



360 Konnte das hohe Niveau von Teil 2 halten und strapazierte die Spielernerven mit packenden Quick Time Events: "Call of Duty 3".



360 Der Nachtsicht-Modus wurde optisch brillant umgesetzt.



360 Sehr stimmungsvoll: Beleuchtung und Texturierung verleihen "Modern Warfare" einen sehr realistischen Look.

schwieriger: Unsere Feinde nutzten geschickt die sich ihnen bietende Deckung, lockten uns in Hinterhalte und griffen von allen Seiten an. Dank reichlicher Rücksetzpunkte gelangten wir mit kurzer Verzögerung in den Bauch des Schiffes. Just als wir ein wichtiges Dokument an uns genommen hatten, erschütterte eine gewaltige Explosion den Frachter. Wir gingen zu Boden, die Sicht verschwamm – was hatten wir falsch gemacht? Nichts – wenige Sekunden später half uns eine Kollege auf. Was nun folgte, war von einer selten zuvor erlebten Intensität: Wasser drang von allen Seiten in den Schiffsrumpf und wir waren noch viele Treppen und Gänge vom Deck entfernt. Wir sprinteten hinter den Kameraden her – nur so war es uns möglich überhaupt den Ausgang zu finden. Während berstende Schleusen und herabfallende Metallträger nur eindrucksvolles Schauwerk waren, ohne eine echte Gefahrenquelle darzustellen, machte uns die plötzliche Neigung mehr zu schaffen. Das Schiff schwankte von einer Seite zur anderen und damit auch unsere Sicht. Mehr schlecht als recht wankten, torkelten und stolperten wir schließlich zurück an Deck. Dann einige letzte Schritte und ein Sprung über die Reling zum wartenden Helikopter – geschafft!

»Die Kollegen geben lebensecht Feuerschutz, beschreiten selbstständig andere Pfade und eliminieren hartnäckige Feinde.«

Nach einer solch intensiven Einzelspieler-Erfahrung waren wir zu Recht gespannt auf den Multiplayer-Part. Dieser konnte nicht nur unser Adrenalin auf dem gleichen Level halten, sondern erwies sich als ungemein durchdacht, motivierend und vielleicht sogar wegweisend für zukünftige Online-Shooter. Aber der Reihe nach: Wer mag, stürzt sich ohne groß nachzudenken in kernige Shootouts, wählt eine von fünf Klassen (u.a. Assault, Heavy Gunner, Sniper) und erfreut sich an den konstanten 60 Bildern pro Sekunde, der feinen Optik sowie den abwechslungsreichen Maps. Wollt Ihr aber mehr als das zehnte, einfach nur actiongeladene Online-Spektakel, dann lasst Euch auf das "Modern Warfare"-Erfahrungspunkte-System ein – wir waren nach wenigen Matches von dem extrem motivierenden Prinzip vollends begeistert.

Für jeden Abschuss während eines Spiels erhaltet Ihr zehn Erfahrungspunkte, auch die tatkräftige Unterstützung Eurer Kollegen



360 Könnte dieser Screenshot sprechen, so würde er versuchen, Euch die imposante Soundkulisse solcher Actionszenen zu vermitteln: Das Maschinengewehr foltert Euer Trommelfell mit Geratter, Explosionen erschüttern die Stadt, Soldaten rufen sich Kommandos zu und stoßen schmerzerfüllte Schreie aus.

PIMP MY SOLDIER

Der interessanteste Punkt des 'Create-a-Class'-Features sind die 'Perks' (zu deutsch: Zusätze, Zulagen). Zusätzlich zu Wummen, Granaten und Waffenskins motzt Ihr Euren Soldaten mit zahlreichen Gimmicks auf. Im übersichtlichen Menü wählt Ihr aus knapp 20 Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen drei aus: Rambo-Naturen entscheiden sich für C4-Sprengpakete, Tretminen oder zwei Ladungen für den RPG-7-Raketenwerfer und picken sich zusätzlich 'Juggernaut' (mehr Schaden anrichten) oder 'Stopping Power' (weniger Schaden erleiden) heraus. Camper und Sniper-Fans hingegen freuen sich über den 'UAV Jammer' (Spieler taucht nicht auf dem Radar auf), das schnellere Nachladen 'Sleight of Hand' oder die Anti-Zitter-Fähigkeit 'Steady Aim' für perfekte Kopfschüsse. Auch besonders empfehlenswert: Mit dem 'Extreme Conditioning'-Zusatz sprintet Ihr zwölf statt nur acht Sekunden übers Schlachtfeld. Fiese Naturen wird das 'Martyrdom'-Geschenk freuen – damit hinterlasst Ihr nach dem Dahinscheiden eine tödliche Überraschung. Am besten gefallen hat uns aber das Talent 'Last Stand': Werdet Ihr von Euren Feinden erledigt, seid Ihr damit nicht sofort tot. Stattdessen stürzt Ihr nach hinten und könnt vor dem Exitus mit Eurer Handfeuerwaffe weiterschießen – das bringt Euch zwar keine Lebensenergie zurück, macht aber ungemein Spaß: Einen Gegner, der eigentlich schon gewonnen hat, mit einigen gezielten Pistolenschüssen doch noch ins Jenseits zu schicken, ist Demütigung der allerfeinsten Sorte.

360 Feuert aus der liegenden 'Last Stand'-Position noch einige Kugeln ab.

im Team-Deathmatch oder der 'Search & Destroy'-Variante (ähnlich "Counterstrike") wird mit einer bestimmten Punktzahl belohnt. Nach jedem Spiel purzeln die erworbenen Zähler auf Euer Konto, so steigt Ihr Klasse um Klasse auf. Ab dem Rang 'Private' wird's richtig interessant – dann steht Euch nämlich die luxuriöse 'Create-a-Class'-Option zur Verfügung.

So baut Ihr Euch die Wunscheinheit Stück für Stück zusammen: Wählt zunächst eine dicke Wumme (z.B. AK47, Schrotflinte oder Sniper Rifle) – auf Wunsch und nach Erfüllung bestimmer Vorgaben (z.B. 25 Headshots mit einer Knarre) auch in unterschiedlichen Tarnfarben. Dann eine der Pistolen als Zweitwaffe ausgesucht und sich für einen zusätzlichen Granatentyp entschieden – gewöhnliche Metalleier werden im Spiel mittels rechter, Frag-, Rauch- und Stun-Granaten mittels linker Schultertaste geworfen. Das Salz in der Suppe sind aber erst die weiteren Zusätze, die so genannten 'Perks'. Je nachdem, wie viele Punkte Euer Erfahrungskonto schmücken, ballert Ihr besser durch Wände, haltet mehr aus, ladet schneller nach oder hinterlasst nach Eurem Tod einen explosiven Abschiedsgruß – mehr dazu im Infokasten.

Im Match verleiht die Minikarte inklusive Radar den Kämpfen zusätzliche taktische Tiefe: Wer nämlich eine Waffe ohne Schalldämpfer abfeuert, erscheint als roter Punkt auf der Karte – klar, dass sich Sekundenbruchteile später alle darauf stürzen. Habt Ihr drei Abschüsse in Folge verbucht, ohne ins Gras zu beißen, ruft ein Druck nach rechts auf dem Digikreuz ein Radarflugzeug herbei, das die Umgebung scannt – so erkennt Ihr die Position aller Feinde. Landet Ihr gar fünf Kills, dürft Ihr an einer beliebigen Position der Map einen Luftschlag anordnen. Wer schließlich sieben Mal ohne zu Sterben ins Schwarze trifft, bekommt einen Kampfheli als Begleiter serviert. Fortan hagelt es Punkte auf das eigene Konto, wenn der Kampfhubschrauber Eure Feinde wegputzt. Die sind jedoch nicht wehrlos – mehrere Schüsse auf den Heckrotor holen das stählerne Ungetüm schließlich vom Himmel.

Drei Maps konnten wir in Los Angeles bereits einem ausgiebigen Probespiel unterziehen: Die Karte



360 Militärisches Mimikri: Links von uns stürmt ein Kollege als wandelnder Baum voran. Aufgrund seiner Bewegung ist er für die Feinde gut sichtbar, wäre er jedoch geduckt zurückgeblieben, hätte man ihn kaum erkennen können. Sniper-Freunde können sich ausmalen, wie nützlich diese Tarnung sein kann.



360 In Infinity Wards Vision des kalten Krieges der Zukunft kämpfen britische und amerikanische Soldaten gegen die nationalrussische Bedrohung.

'Overgrown' spielt in einem kleinen Dörfchen, dessen Hälften durch zwei Brücken miteinander verbunden sind – ein perfekter Ort für 'Capture-the-Flag'-Freunde also. Außerdem ist Euch im wild wuchernden Gras die Tarnkleidung von großem Nutzen – wer geduckt an Feinde heranschleicht oder gar robbt, kann via rechtem Analogstick mit dem Messer einen lautlosen Kill landen. Die Map 'Vacant' erinnerte uns an die legendären "Counterstrike"-Karten 'Office' und 'Dust': In den engen Büroräumen lasst Ihr Euer Leben besonders schnell, außerdem kristallisierten sich nach einigen Matches zwei bis drei Brennpunkte heraus, an denen unser Team-Deathmatch besonders hart umkämpft war. 'Crash' war die optisch eindrucksvollste Umgebung unserer Multiplayer-Session: Im Zentrum einer arabisch anmutenden Stadt liefert Ihr Euch zwischen Autowracks und ausgebrannten Hubschraubern harte Stellungskämpfe – mit seinen vielen Fenstern und Balkons im ersten und zweiten Stock ist 'Crash' auch die geeignete Location für alle Sniper-Fans und Heckenschützen.

Nach diesen hochklassigen Spielstunden mit "Call of Duty 4: Modern Warfare" sind wir uns sicher, dass Entwickler Infinity Ward die gut zwei Jahre Produktionszeit perfekt genutzt hat. Ihr bekommt eine fesselnde Einzelspieler-Kampagne, die mehr denn je auf Story setzt, sowie einen Mehrspieler-Modus, der in puncto Faszination, Zugänglichkeit und Motivation in mehr als nur einem Aspekt an das legendäre "Counterstrike (dt.)" erinnert. Freut Euch auf dieses fulminante Ego-Shooter-Paket! *ms*



360 Wer sieben Abschüsse in Folge landet, darf sich in den Online-Matches über Helikopter-Beistand freuen.



360 Clevere Kollegen: Eure Mitstreiter im Solo-Modus sind wahrlich nicht auf den Kopf gefallen. Sie gehen geschickt in Deckung und schalten den lauernden Feind mit einer Granate aus.

INFOS



System	PS3, 360
Entwickler	Infinity Ward, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Das gefällt uns:

- » spektakuläre Optik mit konstant hoher Bildrate
- » unzählige Original-Waffen
- » gnadenlose Action- und feine Stealth-Missionen
- » geniale Online-Duelle mit Erfahrungspunkte-System

Daran muss gearbeitet werden

- » im Kampfgetümmel manchmal etwas chaotisch und hektisch

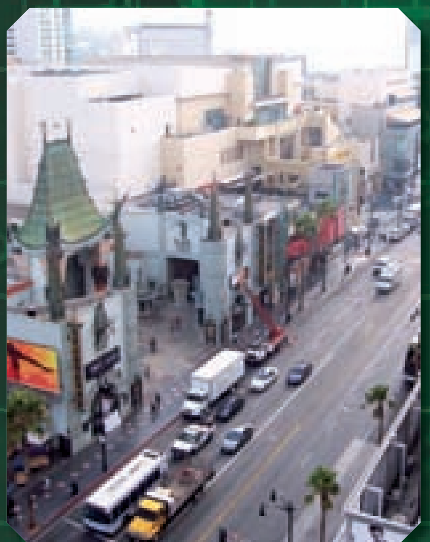
Die Zeichen stehen klar auf Hit: fette Grafik, mitreißende Einzelspieler-Kampagne und exzellenter Multiplayer-Modus.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

EINMAL LOS ANGELES UND ZURÜCK IN 48 STUNDEN


Auf nach Amerika: In weniger als elf Stunden von Paris nach L.A.

Mittwoch, 8. August, 13.00 Uhr: Ich habe die Zusage. Als einziger deutscher Journalist fliege ich zum exklusiven "Call of Duty 4"-Event in die USA. Cool – das heiß ersehnte Game im Singleplayer anzocken und erstmals im Mehrspieler-Modus auf Herz und Nieren prüfen, dazu noch ein


Gut getarnt: die "Call of Duty 4"-Spielstationen.

Entwicklerbesuch in den Studios von Infinity Ward. "Wann geht's denn los?", frage ich. "Morgen früh um sieben ist der Hinflug", antwortet Chef Olli mit einem schadenfrohen Grinsen. Oha. "Und wohin genau? An die Ostküste? (Das würde mir drei Stunden Flug ersparen.)" "Nein, nach Los Angeles; mit Zwischenstopp in Paris." Oje. "Wie lange bin ich in den USA?" "Du bleibst nur einen Tag." Oh Gott! Vor mir liegt eine gut zweitägige Reise, die ich zur Hälfte im Flugzeug verbringen werde. Im Klartext heißt das: Am Donnerstag um 3.30 Uhr aufstehen, nach einer Dusche um 4.00 Uhr ins Auto, damit ich um 5.00 Uhr am Flughafen München bin. Dort zwei Stunden mit Einchecken (ich liebe 50-köpfige Reisegruppen, die vor mir in der Schlange stehen), Sicherheitskontrollen und dem DS-Spiel "Death jr. and the Science Fair of Doom" verbracht und pünktlich um 7.00 Uhr hebt der Vogel ab.

Nach 90 Minuten Flug, einem ungeplanten Zwischenstopp auf dem Rollfeld und zwei kurzen Busfahrten ist schließlich das Abflug-Terminal auf dem Charles-de-Gaulle-



Stolz auf sein Spiel: Studio-Boss Grant Collier.

Blick aus dem Hotel: der Hollywood Boulevard.

Airport erreicht. Eine weitere sehr gründliche Sicherheitskontrolle (Kamera anschalten, Mikrofon sowie Laptop aus der Reisetasche nehmen plus Flüssigkeitenbeutel mit Zahnpasta, Deo und After Shave vorzeigen – man reist schließlich in die USA) und schon geht's um 10.00 Uhr weiter gen Westen. Denkste! Ein vermisster Reisepass (zum Glück nicht meiner) sowie andere Kleinigkeiten (welche genau, das wird mir aufgrund meiner lückenhaften Französisch-Kenntnisse für immer verschlossen bleiben) verzögern den Start um eine Stunde. Dann beginnt der Transatlantikflug – mit einem ebenso leckeren wie gesunden Frühstück (keine Ironie!), den Filmen "Spider-Man 3" und "Shrek der Dritte" (yeah, weil beide im Kino verpasst) und einer wunderlichen, französischen Platznachbarin, die Frischkäse mit Butter mischt und glatt ohne das gereichte Baguette verputzt. Meinem gesegneten Schlaf sei Dank, bekomme ich


Die Ausnahme: ein aufgeräumter Arbeitsplatz.

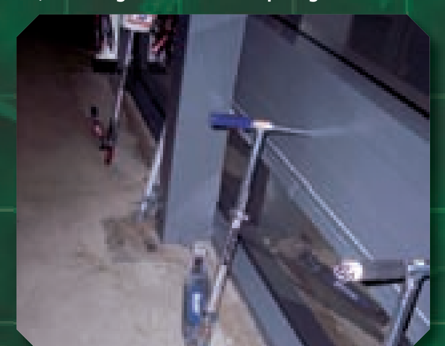
vom Rest des Fluges fast nichts mit, um zirka 13.40 Uhr Ortszeit erreiche ich mit einer knapp 30-minütigen Verspätung Los Angeles. Da die "Call of Duty 4"-Veranstaltung um 15.00 Uhr beginnen soll, werde ich in der Schlange vor der amerikanischen Einreisekontrolle langsam nervös. Endlich am Schalter angekommen, stielt mir der freundliche, aber leider auch sehr neugierige Beamte der Homeland Security weitere fünf Minuten: Den Zweck meiner Reise findet er ganz toll, schließlich zockt er gern mit seinen Kindern. Die Dauer meines Aufenthalts wiederum bringt ihn zum Schmunzeln, für das nächste Mal rät mir der Witzbold zu einer Telefonkonferenz. Schließlich sorgt das urkomische deutsche Wort 'Verlagsgesellschaft' für einen


Lecker und gesund: Frühstück bei Infinity Ward.



Gefragt: Character Artist Emslie signiert ein Poster.

weiteren Lacher – egal, ich habe den Stempel und eile zum Taxi. Als ich um 15.10 Uhr beim "Call of Duty 4"-Event auftauche und meinen Namen natürlich nicht auf der Gästeliste finde, beruhigt mich die Empfangsdame: Das



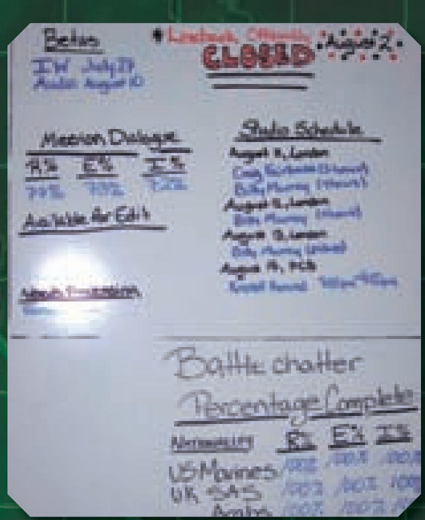
Flott: das Fortbewegungsmittel im Studio.

sei kein Problem, außerdem habe die Vorführung noch nicht begonnen. Endlich richtig angekommen, entpuppt sich meine Sorge wegen der leichten Verspätung als völlig unbegründet: Die Präsentation und das Anspielen verspäten sich um knapp zwei Stunden – Problemen mit dem Beamer und der Inter-



Voll bei der Arbeit: das Art Department.

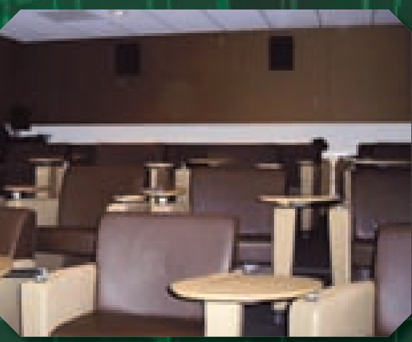
net-Verbindung sei Dank. Nach unzähligen Worten der Entschuldigung und etwa 100 Milliliter Coke Light mit geschätzen 250 Eiswürfeln geht's los: Infinity-Ward-Präsident Grant Collier beginnt mit einer Einführung in den Mehrspieler-Modus. Meine Erkenntnisse aus dem mehrstündigen Multiplayer-Abend habe ich bereits im Preview verarbeitet – dem ist nur noch hinzuzufügen, dass amerikanische Ego-Shooter-Spieler bei fast jedem Abschuss einen Siegesschrei auszustoßen pflegen. Als



Genau aufgeschrieben: der Sound-Fortschritt.

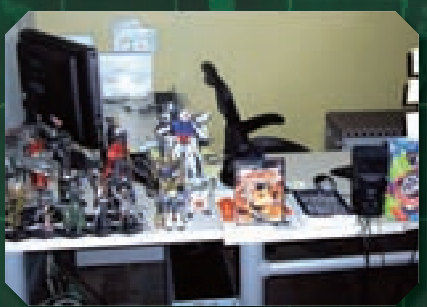
am späten Abend Gewinner eines Preisausschreibens einer US-Spielezeitschrift eintreffen, ist die Bierzelt-Stimmung perfekt. Grants zweiten Auftritt erwidert die grölende Masse mit ständigen Zwischenrufen und euphorischem Applaus – ich verabschiede mich in Richtung Hotel am Hollywood Boulevard.

Am nächsten Morgen geht es direkt in die Büros von Entwickler Infinity Ward – welche sich vermutlich rein zufällig im Weltzentrum der Pornoproduktion in Encino, Los Angeles



Nobel: ein Kino nur zum Zocken.

befinden. Nach einem gänzlich unamerikanischen Frühstück mit reichlich frischen Früchten wird es spektakulär: Im firmeneigenen Kino spiele ich zwei Missionen der Einzelspieler-Kampagne – ein wahrhaft atemberaubendes Erlebnis. Die anschließende Studiotour liefert mir gleich mehrere Erkenntnisse: Spiele-Entwickler sind ähnliche Nerds wie Spiele-Journalisten. An fast jedem Arbeitsplatz stehen "Transformers"-Figuren

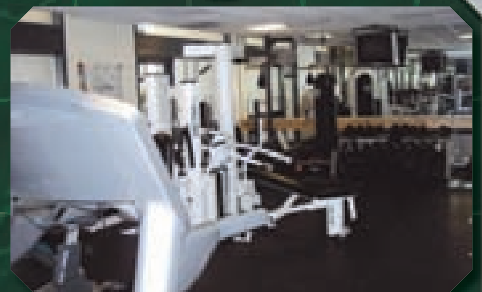


Typsich Gamer: tonnenweise Merchandise.



Mal abspannen: die firmeneigene Spielhalle.

herum, hängen Anime-Poster an der Wand oder verstauben Replika von Kultfilmen wie "Predator" oder "Matrix". In puncto Faulheit übertreffen die Jungs von Infinity Wards unsereinen aber noch: Beinahe sämtliche Wege in den zugegebenermaßen weitläufigen Büroräumen legen sie auf kleinen Tretrollern zurück – von denen kann ich mir noch was abschauen. Ich plaudere mit Joel Emslie, dem Lead Character Artist von "Call of Duty 4", der mir grinsend einige wuchtige Soft-Air-Knarren zeigt, schlendre unbeaufsichtigt durch die Büros von Level-Designern oder KI-Programmierern und bekomme die Massage-Stühle sowie den Fitnessraum gezeigt. Zurück in der Firmenkantine geben sich die Infinity-Ward-Mitarbeiter beim Mittagessen als waschechte Amerikaner zu erkennen: Dem vergleichsweise gesunden Hauptgang folgt eine Schlacht am Eiskrem-Büffet – zwei verschiedene Arten Sahne, M&Ms, gezuckerte Kirschen, Schoko-Cookies und bunte Zuckerstreusel werden zu wahren Kunstwerken aufgetürmt. Bei der abschließenden Mehrspieler-Session kämpfe ich mich mit vollem Bauch Runde für Runde nach vorne, gewinne gar die ein oder andere Partie und ernte Blicke der Anerkennung. Schön war's, doch ich muss leider schon los – mein Flieger geht in drei Stunden. Also rein in den Airport-Shuttle-Bus, raus zum Flughafen, fix eingecheckt, fast den ganzen Flug verschlafen, Zwischenstopp in Paris, den Anschlussflug



Nur ein Alibi? Infinity Wards Fitnessraum.

verpasst, drei Stunden gewartet, dann endlich in München angekommen, nach Hause gefahren, geduscht und todmüde auf mein Sofa gefallen. Wow, schon beeindruckend, wie viel man in nur 48 Stunden erleben kann.

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

Grand Theft Auto IV verschoben

PS3 / 360 » Take 2 » 1. Quartal 2008

GAMES • Alles hat ein Ende, so auch die bemerkenswerte Pünktlichkeit des Entwicklers Rockstar. War bislang ein fixer "GTA"-Veröffentlichungstermin angekündigt, so wurde der stets eingehalten – bis jetzt. Der vierte Teil wird den ursprünglich angepeilten 19. Oktober verfehlen, und das leider deutlich. Anfang August rückte die Mutterfirma Take 2 mit der schlechten Nachricht heraus: Der potenzielle Millionenseller feiert sein Debüt erst nächstes Jahr irgendwann zwischen Februar und April bzw. im zweiten Quartal des Take-2-Geschäftsjahres 2008. Der Grund dafür ist die längere Entwicklungszeit: Weil manche Elemente mehr Zeit benötigen als ursprünglich gedacht, wird das Epos nicht rechtzeitig fertig. Am Inhalt soll es also nicht liegen, amerikanische Analysten vermuten zudem, dass die Schuld bei der komplexeren Hardware-Architektur der PS3 zu suchen sei. Denn bei einem so wichtigen Titel seien vertragliche Absicherungen zu vermuten, die eine zeitliche Exklusivität für einen Hardwarehersteller ausschließen – darum müssten alle gleich lange warten.

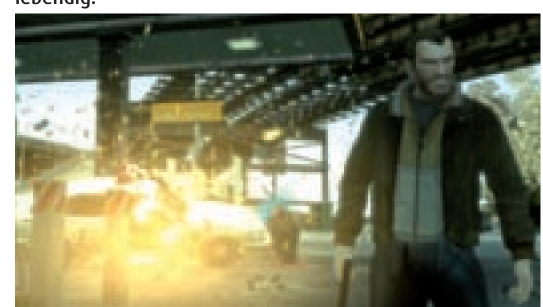
Umso ärgerlicher, dass neue Details zu Spielablauf und Inhalt von "GTA IV" immer besser klingen: So wird in Sachen Realismus nicht nur auf die detailverliebte und ansehnliche Optik Wert gelegt, auch die Aktionsmöglichkeiten von Hauptfigur Niko Bellic orientieren sich am echten Leben. Statt abstrakter Symbole zur Heilung müsst Ihr Euch z.B. selbst um gesundheitsbringende Nahrung kümmern. Moderne Kommunikationsmittel helfen bei der Missionssuche: So nehmt Ihr etwa mit dem Handy und via Internet Kontakt zu Auftraggebern auf. Zudem hat Rockstar scheinbar bei einigen "GTA"-Ablegern genauer hingeschaut und intelligente Ideen implementiert: Statt Munition und Wummen in Läden zu kaufen, wird nun der Dealer mit dem Kofferraum voll Bleispritzen angefordert ("Scarface" lässt grüßen), GPS-Wegweisung leitet Euch ähnlich wie in "Saints Row" detaillierter und klüger ans Ziel. Bei den Ballereien freuen wir uns auf ein deutlich verbessertes Zielsystem und Held Niko kann in Deckung gehen, was strategischere Schusswechsel ermöglicht. Und wenn Niko faul sein will, winkt er kurzerhand ein Taxi herbei und lässt sich chauffieren – mühsame Fahreinlagen lassen sich so vermeiden.



360 Liberty City strotzt nur so vor Details und wirkt stets lebendig.



360 Das ist neu: Niko kann bei Schusswechseln in Deckung gehen.



360 Natürlich fliegen auch diesmal wieder die Fetzen.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

PS3 » Konami » 2008

GAMES • Häppchenweise gibt es immer neue Infos zu Konamis Schleichepos. Anlässlich des 'PlayStation Premiere'-Events in Tokio präsentierte Hideo Kojima erstmals echte Spielszenen und verriet, dass der vierte Teil auf Wunsch auch komplett in der Ego-Perspektive zu spielen sei. Ebenfalls neu: Anvisierte Gegner könnt Ihr wie in "Metroid Prime" umrunden. Obwohl Snakes letzter Einsatz grafisch wohl keinen Referenzstatus erlangen wird, gefällt uns das stimmige Gesamtpaket sehr. Einige unrealistische Animationsübergänge erinnern allerdings an die PS2-Vorgänger.

Eine Woche nach dieser Präsentation gab es anlässlich des 20. Geburtstags der Serie weitere Ankündigungen. So kehrt Snakes heiße Gespielin Eva aus der "Snake Eater"-Episode als sichtlich gereifte Dame zurück. Wir sind gespannt, welche Rolle die ehemalige Agentin diesmal spielen wird.

Neben Fakten zu "MGS 4" gab Konamis Mastermind neue Informationen zum geplanten Online-Ableger preis. Das strategische Mehrspieler-Erlebnis erlaubt bis zu 16 Spielern, in Teams gegeneinander anzutreten. Dabei wisst Ihr stets, wo sich Eure Kameraden aufhalten – praktisch für groß angelegte Täuschungsmanöver. Neben Schauplätzen aus dem vierten Teil soll es auch exklusive Areale und neue Spielmodi geben. Ende August fand zudem ein japanexklusiver Betatest von "Metal Gear Online" statt.

Neben der "MGS 4"-Doppelpackung wurde mit "Metal Gear Solid: Portable Ops Plus" eine aufgemotzte PSP-Episode angekündigt, bei der Ihr Euch unter anderem mit dem alten Snake und Raiden ins Online-Getümmel stürzt. Wem das alles noch nicht genügt, der führt sich mit "Metal Gear Solid 2: Bande Dessinée" einen neuen Digi-Comic zu Gemüte.

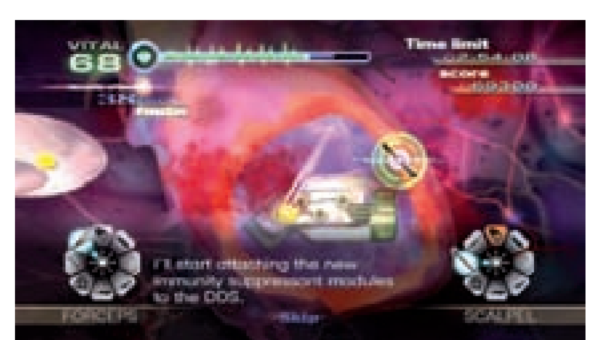


PS3 Snake umrundet den Gegner im Visier. Beim anschließenden Durchsuchen findet er brauchbare Gegenstände.

PS3 In "Metal Gear Online" organisieren sich bis zu 16 Spieler in Teams.

Trauma Center: New Blood

Wii » Atlus » 2008



Wii Zwei Ärzte kümmern sich gleichzeitig um den Patienten – gute Koordination rettet Leben!

GAMES • Während es der erste Teil endlich auch nach Europa geschafft hat, dürfen sich amerikanische Hobby-Chirurgen bereits auf den nächsten Skalpelleinsatz freuen. "Trauma Center: New Blood" macht den Wii erneut zum Operationssaal und verspricht zahlreiche Verbesserungen, die wir beim Vorgänger noch vermisst haben. So gibt's diesmal echte Widescreen-Optik, die auch spielerisch relevant sein dürfte – denn nun könnt Ihr auch zu zweit im Team Patienten retten. Natürlich gibt's eine ganz neue Story, die keine Vorkenntnis der alten Geschehnisse benötigt und von Synchronsprechern vertont wird. Viel schiefgehen kann mit dem originellen Titel wohl nicht, bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo diesmal eine PAL-Veröffentlichung etwas flotter auf die Reihe bringt.

Go!Cam

PSP » Sony » 50 Euro

ZUBEHÖR • Die Go!Cam schraubt Ihr an der Oberseite Eurer PSP an. Nach Aufruf im Systemmenü unter Foto könnt Ihr ohne Umschweife Fotos knipsen und Videos aufnehmen. Die kleine Peripherie (4,5 x 2,7 x 1,6 cm) lässt sich um 180° drehen und ermöglicht mittels Bildeffekte und 2,8-fachen Digitalzoom nette Schnappschüsse mit maximal 1280 x 960 Pixel Auflösung – Videos sind auf 480 x 272 Pixel und die Kapazität des eingelegten Memory Sticks beschränkt. Bei Dämmerung oder Nacht kommt's leider zu hässlichem Bildrauschen. Zwar fehlt ein eingebauter Blitz, dafür entschädigt die zuschaltbare Makrolinse mit überraschenden Nahaufnahmen.

Die zur Go!Cam passende Bearbeitungssoftware Go!Edit lässt sich über www.yourpsp.com herunterladen, allerdings erst nach einer kostenlosen Registrierung. Dann stehen für die Aufnahmen zahlreiche Effekte wie Verformungen und Sounds zur Verfügung. Dumm nur, dass die Software die Videolänge auf 15 Sekunden beschränkt.

Fazit: Das teure PSP-Zubehör bietet kaum bessere Bildqualität als moderne Handykameras, punktet jedoch in Sachen Effekte und Makrolinse.







"Cliffy B. (von Epic) kam auf der E3 vorbei, um 'Haze' zu sehen – ihm gefiel die Drogen- und Gewalt-Thematik. Herr Miyamoto kam auch vorbei – ihm gefiel es nicht."

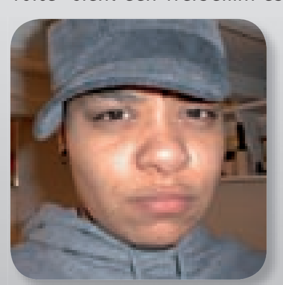
– Dave Doak, Director von "Haze" und Mitbegründer von Free Radical Design

Rassismus-Vorwürfe gegen Resident Evil 5


Der Stein des Anstoßes: Im jüngsten "Resident Evil 5"-Trailer metzgert sich Chris Redfield durch ein afrikanisches Dorf.

POLITIK • "Resident Evil 5"-Charakter Chris Redfield kämpft in einer afrikanischen Blechhütten-Siedlung gegen eine wütende Menschenmenge, die ihm an den Kragen will – wir alle haben den jüngsten Trailer zu Capcoms kommendem Horrorspektakel noch vor Augen. Kym Platt, die politisch engagierte Autorin des Internet-Blogs www.askthisblackwoman.com liest jedoch zwischen den Bildzeilen des Werbefilms: "Ein weißer Mann in Militäruniform tötet in Afrika haufenweise schwarze Gegner. Der dunkelhäutige Mensch wird als Wilder dargestellt. Dazu kommt die Tatsache, dass das Spiel Kindern und Jugendlichen schmackhaft gemacht werden soll." Sie schließt mit ihrer Interpretation des Trailers: "Erziehe sie, wenn sie jung sind – schwarze Menschen fürchtend, hassend und zerstörend."

Ein Artikel auf der Internet-Seite der New Yorker Zeitung "The Village Voice" sieht den Werbefilm ebenfalls mit anderen Augen: "Auch die nicht infizierte schwarze Dorfbevölkerung wird zombieähnlich dargestellt. (...) So, als ob die Rasse eine Krankheit an sich wäre." Weiter steht dort: "Die ganze Sache mit Zombies basiert doch auf der Furcht vor Ansteckung. Wirft man diese Thematik in ein Afrika-Szenario, kommt einem das doch sehr bekannt vor – man denke nur an die 25 Millionen HIV-Infizierten auf dem afrikanischen Kontinent." Internet-Bloggerin Kym wurde daraufhin mit einer Flut von Reaktionen empörter Spielefans konfrontiert. Unter den zahlreichen Kommentaren war leider eine ganze Reihe rassistischer Beschimpfungen, was die Autorin in ihrem Bild bestätigte: "Einige dieser Leute scheinen die zu sein, die Szenen aus 'Resident Evil 5' gerne wiederholen wollen".


Bloggerin Kym Platt

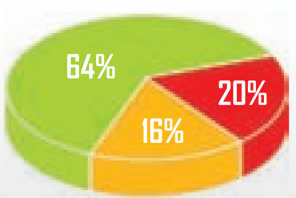
Schon beim PSP-Knuddelspiel "LocoRoco" waren im Internet ähnliche Vorwürfe laut geworden: So wurde den dunklen Mojya-Blobs eine Ähnlichkeit mit dem 'Blackface' nachgesagt. Diese Bezeichnung steht für eine im amerikanischen Theater des 19. und 20. Jahrhunderts beliebte Maskerade: Weiße Darsteller schminkten ihr Gesicht schwarz und ahmten das Äußere ihrer dunkelhäutigen Mitmenschen in verunglimpfender Weise nach. Bei der PSP-Hüpferei "Mega Man Powered Up" wurde diese Problematik durch eine Änderung umgangen: Der in der Japan-Version schwarze Schuft Oilman bekam in den USA einen blauen Anstrich und gelbe Lippen verpasst.

Umfrage: Rassismus-Vorwürfe gegen "Resident Evil 5" gerechtfertigt?

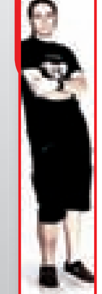

Ja, Capcom muss dieses Szenario ändern.


Nein, wenn mit dieser Thematik sensibel umgegangen wird.


Derartige Anschuldigungen sind aus der Luft gegriffen.



Umfrage auf www.maniac.de



Matthias Schmid

Beim Thema Rassismus und Fremdenfeindlichkeit reagiere ich äußerst sensibel: Ich rümpfe die Nase ob allgegenwärtiger Deutschlandflaggen sowie übersteigerter Heimatliebe bei Fußball-Länderspielen und störe mich daran, wenn CSU-Politiker wie Beckstein oder Söder Stimmung gegen Kopftücher in deutschen Klassenzimmern machen. Dass "Resident Evil 5" den Hass gegen dunkelhäutige Menschen fördern könnte, wäre mir aber im Leben nicht eingefallen. Ich sehe ein atmosphärisches Videospiel, dessen unverbrauchtes Szenario mein Interesse weckt. Und das nicht, weil ich dort meinen nicht vorhandenen Hass auf Afrikaner ausleben kann, sondern weil sich dieses Setting von den bisherigen Schauplätzen der Serie abhebt. Hat "Resident Evil 4" den Spanier als Untermenschen dargestellt? Nein! Ist Carl Johnson aus "GTA San Andreas" ein Rassist, weil er weiße Amerikaner erschießt? Wohl kaum! Habe ich in meiner Kindheit beim Spiel 'Wer hat Angst vorm schwarzen Mann' an einen Farbigen gedacht? Nein, ich hatte einen düster gewandeten Sensenmann vor Augen. Man kann auch zu viel in ein Spiel hineininterpretieren...

Prototype

PS3 / 360 » Vivendi » 2008

GAMES • Radical Entertainment, die Macher von "Scarface: The World is Yours" werkeln am nächsten großen Hit: Im Xbox-360- und PS3-Actionreißer "Prototype" schlüpft Ihr in die Rolle des Gestaltwandlers Alex Mercer. Der hat sein Gedächtnis verloren und wüsste doch ganz gern, warum er seine Arme in messerscharfe Klingen verwandeln, blitzschnell auf Hochhäuser kraxeln und Leichen absorbieren kann. Praktisch, dass Ihr dann in die Rollen der ausgesaugten Antagonisten schlüpfen dürft – so erhaltet Ihr neues Wissen und Aufträge: Als hochrangiger Militär beispielsweise verlasst Ihr das virtuelle New York schnurstracks und infiltriert unbeschadet eine Armeebasis. Klingt nach einer unterhaltsamen Mischung aus "Metal Gear Solid", "GTA" und "Splinter Cell" – garniert mit einer tollen Optik, reichlich Pixelblut und ganz viel spielerischer Freiheit.


360 Ob Alex diesen Move von "Soul Calibur"-Braut Ivy hat? Rammt Euren Klingenarm in den Boden und erfreut Euren Gegner mit einer stacheligen Überraschung aus der Tiefe.

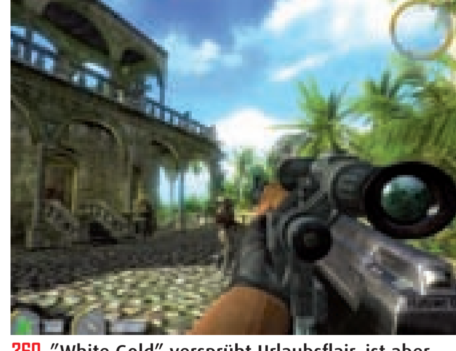
NEWS-TICKER >> +++ **Metzeln mit Maus:** Nach Aussage von Epics Vizepräsidenten Mark Rein wird "Unreal Tournament 3" auch mit Maus und Tastatur spielbar sein. Ob das für beide Versionen zutrifft oder nur auf PS3 bzw. Xbox 360 beschränkt ist, erwähnte er nicht. +++ **Neuer id-Shooter:** In der letzten Ausgabe berichteten wir über id Softwares neue Engine 'Tech 5' – jetzt gibt's ein erstes Spiel dazu: Der Ego-Shooter "Rage" lässt Euch auf eine postapokalyptische, weit-

Mobilmachung in Russland – The Precursors & White Gold

360 » Deep Shadows » 1. / 2. Quartal 2008

GAMES • Anfang 2008 startet das russische Entwicklerteam Deep Shadows eine Großoffensive auf Eure Xbox 360: Die Weltraumoper "The Precursors" und das karibische "White Gold" wollen mit einem Mix aus Ego-Shooter, Rollenspiel sowie Sandkastenprinzip Freunde spielerischer Freiheit erfreuen. In "White Gold" nehmt Ihr auf einem frei erkundbaren Karibik-Eiland Missionen von konkurrierenden Fraktionen an. Je nach Verhalten steigt oder fallt Ihr in der Gunst von Regierung und Drogenkartellen. Zusätzlich sorgen das Aufleveln Eures Charakters und die Interaktion mit Inselbewohnern für Rollenspielflair. Garniert wird "White Gold" mit zahlreichen Land-, Wasser-, und Luftvehikeln. Aber was wäre schon spielerische Freiheit, wenn Ihr nicht auch auf einem Hairücken reiten könntet?

Deutlich RPG-lastiger ist "The Precursors". Als ambitionierter Jungpilot stürzt Ihr Euch in eine epische Schlacht um die Zukunft der Menschheit. In über 250 Missionen erkundet Ihr zahlreiche Planeten, kämpft mit organischen Waffen und motzt Euren Charakter auf. Etwa ein Drittel der Spielzeit soll im Weltall stattfinden, wo Ihr neben actiongeladenen Gefechten auch Eskort- und Kapermissionen absolviert.



360 **"White Gold" versprüht Urlaubsflair, ist aber ein knallhartes Ego-Shooter-RPG-Abenteuer.**



360 **Prähistorische Echsen und Lebend-Waffen: nur ein Planet von vielen!**

Boulder Dash Rocks!

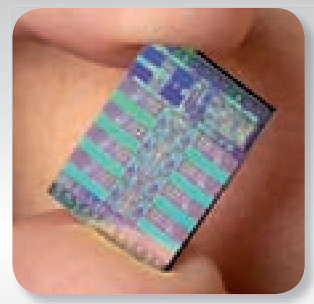
PSP / DS » 10tacle Studios » November (DS) / 1.Quartal 2008 (PSP)



DS **Diesmal wird knuffig gebuddelt: Der moderne Rockford setzt auf ein putziges Äußeres.**

GAMES • Über 20 Jahre musste ein Spielestar der frühen Heimcomputer-Ära warten, bis es in Kürze zum Comeback kommen wird. Der fleißige Buddler Rockford ging damals in der "Boulder Dash"-Serie auf meist knifflige Diamantensuche, eine Game-Boy-Neuauflage schaffte es nie in die Läden. Die Gefahr droht dem "Rocks!" betitelten Neuanfang nicht, denn 10tacle setzt auf den sympathischen Wühler. Aus der ehemals sehr abstrakten Strichoptik wird nun ein massenkompatibles, knuffiges Äußeres gestrickt, für Abwechslung und Anspruch der unterirdischen Einsätze sollen einsetzbare Hilfsmittel wie Bomben und Laser sorgen – klar, dass auch die Feindespopulation Zuwachs erhält. Wir sind gespannt, wie sehr sich "Boulder Dash Rocks!" letztlich an den Geist des Originals halten wird – denn damals biss sich so mancher Zocker an den steinharten Aufgaben die Zähne aus.

Klage gegen Sonys Cell-Chip



BUSINESS • Wieder einmal hat Sony eine Patentschutz-Klage am Hals. Nach den Rechtsstreitigkeiten mit Immersion (Stichwort: Rumble) heißt der neue Übeltäter Cell-Chip. Der Kläger, die Parallel Processing Corporation, besitzt ein Patent über "synchronized parallel processing with shared memory" aus dem Jahre 1991. Kurz gesagt, beschreibt das Patent Parallelprozessoren, die sich denselben Speicher teilen. Eine Technologie, die auch der Cell-Chip verwendet. Interessant dabei: Nicht Cell-Mitentwickler IBM, sondern Sony USA sitzt auf der Anklagebank. Ein Indiz dafür, dass mittels Schadensersatz schnell Geld gemacht werden soll, da sich IBM oft als unerschütterliches Schwergewicht in Sachen Klagen erwiesen hat. Über Schuld und Unschuld wurde gerichtlich noch nicht entschieden.

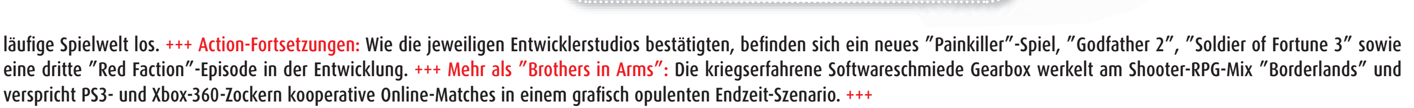
Headset

DS » Logic 3 » 10 Euro

ZUBEHÖR • Ein DS-Headset ist eine interessante Seltenheit. Allerdings schlampte Logic 3 bei der Umsetzung. Zwar könnt Ihr die Peripherie wahlweise am linken oder rechten Ohr tragen, diese hält dort aber kaum: Bei Kopfbewegungen fällt das Headset schnell herunter. Während der Kopfhörerklang in Ordnung geht, stört die schlechte Lage des Mikrofons. Der Bügel ist viel zu kurz und macht das oftmals verwendete Pusten in Spielen unmöglich.

Fazit: In Sachen Mikrofon und Ergonomie wahrlich kein Meisterstück. Lediglich Ohrhörer und der günstige Preis stimmen.





läufige Spielwelt los. +++ Action-Fortsetzungen: Wie die jeweiligen Entwicklerstudios bestätigten, befinden sich ein neues "Painkiller"-Spiel, "Godfather 2", "Soldier of Fortune 3" sowie eine dritte "Red Faction"-Episode in der Entwicklung. +++ Mehr als "Brothers in Arms": Die kriegserfahrene Softwareschmiede Gearbox werkelt am Shooter-RPG-Mix "Borderlands" und verspricht PS3- und Xbox-360-Zockern kooperative Online-Matches in einem grafisch opulenten Endzeit-Szenario. +++

Apples neues Handheld?

HARDWARE • Apples kultiger Mobilerstling namens iPhone soll bald ein Wörtchen im Handheldmarkt mitreden. Das berichtet zumindest die New York Post auf ihrer Webseite und beruft sich dabei auf einen großen, aber nicht näher genannten Spieleentwickler. Das iPhone ist ein leistungsstarkes Mobiltelefon samt Touchscreen und bietet sich damit gerade für DS-Umsetzungen an. Ein erfolgreicher id-Shooter sowie ein NES-Emulator wurden bereits auf dem Gerät gesichtet. Eine Bestätigung seitens Apple steht allerdings noch aus. Dennoch sollte sich der Mac-Hersteller seiner Sache sicher sein: Schließlich scheiterten so manche vielversprechende Handy-/Handheld-Zwitter wie das Nokia nGage kläglich.

Video-Gaymer

STATISTIK • Laut einer Studie der Universität von Illinois, in der 10.204 Videospieler nach ihrem Sexualleben befragt wurden, gab rund ein Viertel der Teilnehmer an, homosexuell zu sein. Vagen Umfrageergebnissen zu Folge sind in Deutschland etwa fünf bis zehn Prozent der Bevölkerung schwul oder lesbisch. Geht man davon aus, dass diese Zahl auch für die USA gilt, so ist das Ergebnis bemerkenswert. Allerdings glauben wir, dass die Dunkelziffer vor allem in den konservativen Staaten höher liegt. Somit relativiert sich das Ergebnis. Obwohl Homosexuelle also eine gewichtige Zielgruppe darstellen, gibt es bislang keine Spiele, die sich dieser Thematik widmen. Logisch – homoerotische Beziehungen der Spielfiguren könnten heterosexuelle Jugendliche verunsichern und den Absatz schmälern. Außerdem: Wieso sollten Homosexuelle andere Spiele bevorzugen?

"Gears of War" in der Gay-Edition? Blödsinn!

Blu-ray Remote Control

PS3 » Logic 3 » 15 Euro

ZUBEHÖR • Eine Alternative zu Sonys teurer Bluetooth-Fernbedienung kommt von Logic 3. Sparsamkeit ist hier Programm: Die 15 Euro günstige Peripherie besitzt einen Infrarotempfänger sowie eine unergonomische Folientastatur mit den allernötigsten Buttons. Ungewohnt: Die Enter-Taste sitzt außerhalb der Richtungstasten.

Fazit: Durch und durch billig – die unkomfortable Fernbedienung bietet beim Filmgenuss kaum Vorteile gegenüber dem Sixaxis-Controller.





Xbox-360-Preissenkung



HARDWARE • Lange vermutet, jetzt endlich offiziell: Nicht nur in den USA wird der Preis für die Xbox 360 gesenkt, auch Europäer können zukünftig beim Kauf der Microsoft-Konsole ein paar Euro sparen. Die Premium-Fassung mit 20GB-Festplatte kostet 349 Euro (50 Euro weniger als bisher) und das Core-Set 279 Euro (30 Euro weniger) – ein großer Sprung nach unten sind diese neuen Angebote wahrlich nicht. Außerdem steht jetzt der Preis für die ab 24. August erhältliche schwarze Elite-Ausführung mit 120GB-Festplatte fest: 449 Euro müsst Ihr dafür berappen. Wer nur die zusätzliche Speicherkapazität erwerben will, muss tief in die Tasche greifen: Die Festplatte allein kostet stolze 179 Euro. Lediglich für die grüne "Halo 3"-Konsole gibt es bislang weder einen exakten Termin noch einen Preis: Wir gehen aber davon aus, dass auch hier die Formel 'Dollar = Euro' aufgehen wird – 399 Euro dürften realistisch sein.



(Noch) Geheim: der Preis für die "Halo 3"-Xbox 360.



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	30. September
	ATV Offroad Fury 4	Sony	Rennspiel	7. November
	Bratz – The Movie	THQ	Jump'n'Run	September
	Buzz! Das Film Quiz	Sony	Partyspiel	24. Oktober
	CSI: Mord in 3 Dimensionen	Ubisoft	Denken	September
	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	6. September
	NHL 08	Electronic Arts	Sportspiel	13. September
	Obscure 2	Atari	Action	September
	Orochi Warriors	THQ	Action	September
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	3. Quartal
	Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	5. September
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
PLAYSTATION 3	Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	November
	BlackSite: Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal
	Eye of Judgment: Conquerors of 9 Fields	Sony	Stategie	24. Oktober
	Folklore	Sony	Rollenspiel	10. Oktober
	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Heavenly Sword	Sony	Action	19. September
	John Woo Presents Stranglehold	Midway	Action	9. September
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	24. Oktober
	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	6. September
	NBA Live 08	Electronic Arts	Sportspiel	4. Oktober
	NHL 08	Electronic Arts	Sportspiel	27. September
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	3. Quartal
	Sega Rally	Sega	Rennspiel	September
	skate.	Electronic Arts	Sportspiel	12. Oktober
	SOCOM Confrontation	Sony	Ego-Shooter	November
	Unreal Tournament 3	Midway	Ego-Shooter	September
	Warhawk	Sony	Action	19. September
XBOX 360	Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	November
	BlackSite: Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal
	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
	Earth Defence Force 2017	D3P	Action	28. September
	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	26. September
	John Woo Presents Stranglehold	Midway	Action	September
	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	November
	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	6. September
	Naruto Rise of a Ninja	Ubisoft	Action	Oktober
	NBA Live 08	Electronic Arts	Sportspiel	4. Oktober
	NHL 08	Electronic Arts	Sportspiel	13. September
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	3. Quartal
	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Rennspiel	September
	Sega Rally	Sega	Rennspiel	September
	skate.	Electronic Arts	Sportspiel	21. September
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
	Two Worlds	Southpeak	Rollenspiel	September
	World in Conflict	Vivendi	Strategie	September
WII	Agatha Christie: And then there were none	JoWood	Adventure	November
	Brothers in Arms: Double Time	Ubisoft	Ego-Shooter	Oktober
	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	November
	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Action-Adventure	26. Oktober
	My Sims	Electronic Arts	Simulation	20. September
	NBA Live 08	Electronic Arts	Sportspiel	11. Oktober
	Super Paper Mario	Nintendo	Action-Adventure	14. September
PSP	ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	7. November
	Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	September
	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Rennspiel	September
	Dungeons and Dragons Tactics	Atari	Action	3. Quartal
	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	Oktober
	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	Action	6. September
	NBA Live 08	Electronic Arts	Sportspiel	18. Oktober
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	3. Quartal
	Sega Rally	Sega	Rennspiel	September
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
	Steel Horizon	Konami	Strategie	September
	SWAT Target Liberty	Vivendi	Action	3. Quartal
DS	Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	Nintendo	Adventure	14. September
	Jam Sessions	Ubisoft	Musikspiel	September
	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
	Lego Star Wars The Complete Saga	Lucas Arts	Action	November
	Lifesigns Hospital Affairs	JoWood	Simulation	September
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	November
	My Sims	Electronic Arts	Simulation	20. September
	Myst	Midway	Adventure	19. Oktober
	Naruto: Ninja Council	Nintendo	Action	Oktober
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	3. Quartal
	Race Driver: Create & Race	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Action-Adventure	19. Oktober

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

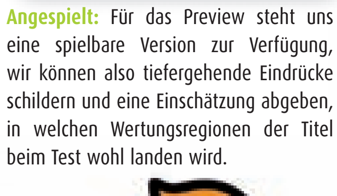
MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

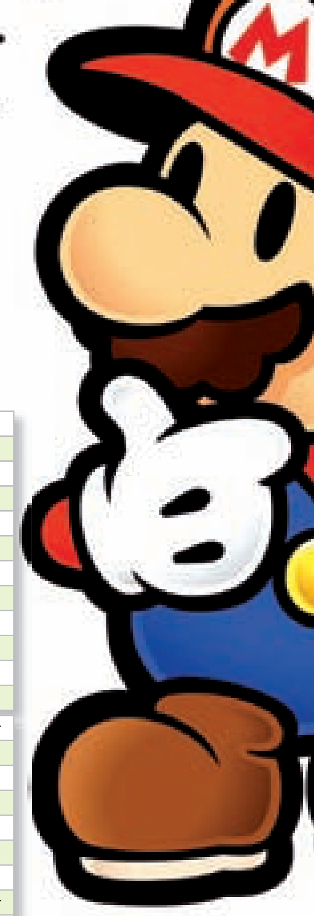
POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder wir konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings noch nicht aus.









Need for Speed ProStreet

Schluss mit den nächtlichen Spritztouren: Der elfte Teil von EAs Vollgas-Raserei geht spannende neue Wege – wir steigen zur ersten Probefahrt ein.

PS3 Noch sehen die Boliden aus wie neu: Wird aber gerempelt, zieren schnell Kratzer und Dellen den Lack.

Der "The Fast and the Furious"-Trend ist so gut wie vorbei – diese Meinung herrscht zumindest bei den kanadischen Entwicklern EA Black Box vor, die seit "Need for Speed: Hot Pursuit 2" für Electronic Arts' langlebige Serie zuständig sind. Und wenn eine solche klare Aussage von dort kommt, sollte man sie durchaus ernst nehmen, schließlich entstanden hier auch die beiden "Underground"-Teile, die sich nicht zuletzt bei Vin Diesel & Co. als Inspirationsquelle bedienten.

Deshalb wurde nach "Need for Speed Most Wanted" nicht nur an "Carbon" gefeilt, sondern auch gleich die Planung für eine neue Ausrichtung angegangen. Die hört auf den Untertitel "ProStreet" und wurde uns vor kurzem in München ausführlich vorgestellt. Schnell wird klar, dass wir uns auf frischem Terrain befinden: Zum einen ist von Dunkelheit keine Spur mehr. Alle Rennen finden bei Tageslicht statt, was mehr optische Spielereien erlaubt – bis zu 15 verschiedene Uhrzeiten vom frühen Morgen bis zur Abenddämmerung sorgen für abwechslungsreiche Belichtung. Zum anderen wird nun legal und auf extra dafür vorgesehenen Pisten gerast: Eine frei erkundbare Stadt gibt es entsprechend ebenso wenig wie Polizeikräfte, die Euch verfolgen.

Das mag für Fans, die nur die letzten paar "Need for Speed"-Teile kennen, ungewohnt klingen, aber das gab es schon früher und soll nun durch viel Umfang und weitere Neuerungen zusätzlich motivieren – und unseren ersten Eindrücken nach hat "ProStreet" die besten Chancen, das Vorhaben erfolgreich umzusetzen.

Da das Geschehen nicht mehr an eine Metropole ge-



360 Die Dragrennen konnten wir noch nicht anspielen, sie sollen laut den Entwicklern aber deutlich überarbeitet sein.

bunden ist, haben die Entwickler die Möglichkeit genutzt, sich global auszutoben: Satte 17 Schauplätze rund um den Erdball sind vorgesehen und orientieren sich an realen Begebenheiten. So donnert Ihr z.B. über den spektakulären Infinion Raceway oder drückt auf den Highways von Nevada das Gaspedal durch. Auch eigens abgesperrte Pisten in Stadt- und Hafengebieten gehören mit zum Veranstaltungsprogramm.

Den Rahmen für Eure Vollgas-Abenteuer liefert die Street-Racing-Szene: Dahinter verbirgt sich die Idee, dass nun das fahrerische Können und die Leistung auf der Piste wichtiger sind als die Protzerei mit gepimpten Karren. Ihr findet Euch zu legalen Rennwochenenden ein und zeigt dort in verschiedenen Wettbewerben, was Ihr drauf habt. Eine lose Rahmenhandlung – Ihr sollt zum König der Rennfahrer aufsteigen – gibt es auch diesmal, doch die wird weniger aufwändig inszeniert. Insgesamt erinnert der Ansatz zwar an den THQ-Rivalen "Juiced", geht aber doch so konsequent seinen eigenen Weg, um nicht als Kopie davon durchzufallen.

»Wenn am Start die Reifen durchdrehen, steigt verdammt realistisch aussehender Qualm auf.«

So ist es ein erklärtes Ziel, diesmal mehr als ein reines Arcade-Vergnügen zu bieten und Unterhaltung mit einer guten Portion Realismus zu verknüpfen. Dazu gehört vor allem eine Neuerung, die sich Fans schon lange gewünscht haben – ein Schadensmodell. Wenn Ihr Eure Boliden mit Schwung in die Bande setzt, Rivalen rempelt oder gegen ein Hindernis kracht, wird die Karosse entsprechend beschädigt. Das reicht von Dellen und Kratzern im Blech und geht über abfallende Teile bis hin zum Totalschaden. Soll heißen, der Effekt ist nicht nur rein kosmetisch, sondern wirkt sich auch auf die Leistung aus. Die Entwickler sehen diese Neuerung als eine Art Polizeiersatz: Sorgten früher die Cops dafür, dass unvorsichtige Fahrer ein Rennen vorzeitig beenden mussten, kann nun das Gleiche nach einem dicken Crash passieren.



360 Da muss der Reifengummi dran glauben: Die Darstellung des Rauchs ist bei "ProStreet" besonders gut gelungen.

Wir durften uns auf zwei Strecken davon überzeugen, dass diese Neuerung das Spiel deutlich von den Vorgängern abhebt: Während beim Rennen durch ein japanisches Hafengebiet die Kollisionen mit Banden noch relativ glimpflich abliefen, zeigte uns die Wüste von Nevada ihre Zähne. Dort ging es bei einer 'Speed Challenge' zur Sache: Statt direkt gegen die anderen Teilnehmer zu fahren, startet man gestaffelt und muss an den Checkpoints die insgesamt höchste Geschwindigkeit erreichen. Obwohl es meist geradeaus geht, werden die Tücken schnell klar: Wer mit zu viel Tempo über eine Kuppe rast, erlebt eine unsanfte Landung, die das Vehikel



360 Auch diesmal stehen Fahrzeuge aller möglichen Bauarten von Muscle Car bis Sportflitzer zur Wahl.

360 Bei einigen Rennen seid Ihr alleine auf der Piste.


360 Schäden sind nicht nur optisch, sondern beeinflussen auch die Leistung.

schon mal aus der Spur wirft – und neben dem Asphalt warten unnachgiebige Hindernisse wie Felsen oder Telefonmasten. Reines Gasfußdenken bringt Euch also nicht weit, nur wer die Begebenheiten der Strecke beachtet, bringt sein Vehikel heil ins Ziel. Natürlich wollen die Entwickler niemanden über Gebühr frusten, weshalb diverse Fahrhilfen zur Unterstützung zuschaltbar sind.

Was uns neben dieser neuen Ausrichtung besonders gefallen hat, war die ansehnliche Grafik: Zwar lässt sich noch nicht sagen, ob sämtliche Szenarien so eindrucksvoll ausfallen werden. Doch bei der gezeigten Xbox-360-Fassung gefiel die Nevada-Piste mit zwar etwas spärlichen – es ist nunmal eine Wüste –, aber detailliert modellierten Umgebungen. Auch die schicken Automodelle überzeugen ebenso wie das Schadenssystem, das sichtlich nicht mit billigen Texturtricks arbeitet, sondern echte Verformungen bietet.

Zu Recht stolz sind die Entwickler auf die imposante Rauch-Simulation: Wenn am Start die Reifen durchdrehen, steigt jede Menge Qualm auf und sieht dabei verdammt realistisch aus – das gefällt nicht nur Gummifetischisten. Und was uns schließlich bei der Vorführung besonders ins Auge gestochen ist: Die serientypischen und bislang beinahe schon obligatorischen Einbrüche bei der Bildrate machten sich diesmal ausgesprochen rar – hoffentlich bleibt das im fertigen Spiel auch so!

Auch sonst klingen die versprochenen Features verlockend: Obwohl das Autotuning nicht so exzessiv im Mittelpunkt steht und vor allem für Nicht-Interessierte vereinfacht wurde, können Hobbyschrauber wieder jede Menge Details an ihren Boliden einstellen. Das beliebte 'Autosculpt' ist ebenso wieder mit dabei und wirkt sich nun sogar auf die Performance der Vehikel aus: Je nach Spoilerform ändert sich etwa auch der Abtrieb, was Ihr u.a. im neuen Windtunnel ausprobieren könnt.

Leider durften wir noch nicht mehr ausprobieren, doch der Ersteindruck war überaus positiv: Wenn das fertige Spiel hält, was diese Schnupperfassung verspricht, ist "Need for Speed ProStreet" ein echter Fortschritt für die Serie – und das sowohl technisch als auch spielerisch. *us*

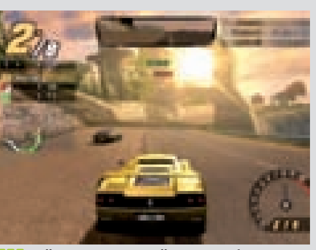
ES ROLLT UND ROLLT UND ROLLT...

"Need for Speed" ist zwar nicht die älteste noch existierende Rennspielreihe (dieses Prädikat darf sich Ataris "Test Drive" anheften), aber die bekannteste und erfolgreichste – zumindest im Arcade-Sektor. Kurioserweise feierte der erste Teil ausgerechnet auf einer Außenseiterkonsole (3DO) seinen Einstand und ging spielerisch noch in eine andere Richtung als die meisten Nachfolger: Statt stylischer Tempobolzerei stand ein relativ gesittetes Fahrverhalten auf öffentlichen Straßen im Mittelpunkt, sogar eine echte Cockpit-Perspektive gab es zu bewundern. Es folgte zwei Jahre darauf "Need for Speed II", das bereits einen Vorgeschmack auf das spätere Erfolgsrezept 'Schnelle Luxusboliden in Gasfußrasereien' bot, aber durch mäßige Technik und mieses Design beinahe schon das Ende bedeutet hätte. Besser machten es die folgenden Teile, bei denen eine schicke, wenn auch des Öfteren ruckelige Grafik (dieses Merkmal blieb "Need for Speed" seitdem erhalten) und gewitzte Ideen wie z.B. Polizeiverfolgungen zusammen mit der stylischen Präsentation immer mehr Fans anlockten.


PSone Eine richtige Cockpitperspektive gab es nur beim ersten "Need for Speed".

Mit der sechsten Episode "Hot Pursuit 2" gelang 2002 der Sprung auf PS2 & Co., bevor im Folgejahr der endgültige Durchbruch anstand: "Underground" und der Nachfolger mit erstmals offen befahrbarer Stadt setzten neue Maßstäbe in Sachen Coolness und lockten durch das schicke nächtliche Szenario und die vielen Tuningmöglichkeiten scharenweise Käufer an. Etwas überraschend wurde bei "Most Wanted" 2005 dann wieder im Tageslicht gerast – vielleicht war's aber auch Voraussicht, denn das letztjährige "Carbon" zeigte mit seiner dunklen Umgebung einige Ermüdungserscheinungen. Für den nunmehr elften Teil steht deshalb wieder eine recht gravierende Richtungsänderung an, die sehr vielversprechend geraten ist und für frischen Wind sorgt.


360 Unterbelichtet? Das bislang letzte Nachtszenario ("Carbon") machte einen etwas lieblosen Eindruck.


PS2 "Hot Pursuit 2" war auf PS2 am umfangreichsten und hübschesten.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	November

NEED FOR SPEED PROSTREET

Das gefällt uns:
- schicke Optik mit tollen Raucheffekten und Schadenssystem
- viel Abwechslung in den Rennarten
- Tageslichtrennen und mehr Anspruch sind willkommene Änderungen

Daran muss gearbeitet werden:
- hoffentlich hält der Rest, was die Vorführung andeutete

Frischer Wind im "Need for Speed"-Reigen: Der neue Schwerpunkt auf Street Racing samt richtigen Rennen verspricht eine gelungene Auffrischung der Serie.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

"'Need for Speed ProStreet' steht für eine neue Facette im Rennspielgenre."



John Doyle, Producer bei EA Blackbox, erklärt uns die frischen Ansätze und Ideen des Street-Racing-Spektakels.

MAN!AC: Welche Richtung schlagt Ihr mit "Need for Speed ProStreet" ein? Es gibt ja eine Menge Unterschiede zu den Vorgängern.

John Doyle: "Need for Speed ProStreet" steht für eine neue Facette im Rennspielgenre, die Rasern eine einzigartige Fahrerfahrung präsentiert. Bei "ProStreet" tretet Ihr auf dem höchsten Street-Racing-Niveau an: Es reicht nicht mehr aus, nur in der heimischen Umgebung vorn zu liegen. Ihr müsst Euch an einem höheren Maßstab messen und alle Renndisziplinen dominieren. Diesmal hängt alles von Euch ab: Ihr baut die ultimative Vollgaskiste zusammen, rollt damit zur Startlinie und duelliert Euch mit den Weltbesten. Wir sorgen außerdem für eine intensivere Rennerfahrung, indem es spürbare Konsequenzen bei Unfällen und Schäden gibt. Wir wollen, dass Ihr die ganzen Gefühle und die pure Kraft erlebt, die diese Street-Racing-Kultur ausstrahlt.

Welche Rennformate gibt es bei "ProStreet"?

Dieses Jahr haben wir vier Disziplinen, drei aufgemotzte Favoriten aus früheren Teilen sowie einen neuen Modus. Erneut gibt es überarbeitete Drag-Rennen, deutlich verbesserte Driftläufe (jetzt auch mit Tandem-Start) und Grip-Läufe. Die neue Variante nennt sich Speed Challenge, aber wir basteln bei allen noch an den Details.

Es gibt diesmal keine frei erkundbare Stadt, wie habt Ihr die Auswahl der Strecken vorgenommen?

Dieses Jahr hat "Need for Speed" tatsächlich keine offene Umgebung, aber wir werden trotzdem mehrere Städte einbauen. Bei "ProStreet" gilt es, gegen die Weltbesten zu fahren, deshalb geht es auf bekannten Kursen und Straßen rund um den Globus zur Sache. Wir spiegeln eine Rennkultur wider, die in Kürze ganz groß werden dürfte. Deshalb sind alle Örtlichkeiten im Spiel authentisch und zur Szene passend. Dazu gehört der Mix aus Rennstrecken und Straßen-Parcours, von denen Ihr viele erkennen werdet.

Warum habt Ihr Euch dafür entschieden, nach "Carbon" wieder bei Tageslicht zu fahren?

Wir wollten, dass "ProStreet" einen optischen Stil hat, den man als 'fotorealistisch, aber mit Selbstbewusstsein' beschreiben könnte. Wir denken, dass die Tageszeiten, die wir nun ausgewählt haben, das beste Spielgefühl vermitteln und die klaren grafischen Fortschritte am besten präsentieren.

Wird "Need for Speed ProStreet" wieder eine umfangreiche Story haben und sogar mit den Vorgängern Verbindungen knüpfen?

Wir haben zwar eine Handlung, schließlich wollen wir dem Spieler einen Zusammenhang und eine Motivation liefern, weshalb er zu den Rennen antritt. Aber es gibt keine so ausgefeilte Erzählung mit eigens gedrehten Videosequenzen wie in den letzten Jahren.

Wir haben in den Vorführungen gesehen, dass die Autos diesmal mehr als nur kosmetische Schäden davon tragen – wie tiefgreifend wirkt sich das aus?

Ein Schadensmodell gehört seit Längerem zu den am meisten gewünschten Ergänzungen. Dieses Jahr können wir das endlich mit einem prozeduralen, auf Echtzeit basierenden System verwirklichen. In "ProStreet" haben Fehler Konsequenzen, sowohl für Euch als auch die Konkurrenz. Ihr werdet mächtige Crashes erleben und Euch anstrengen müssen, das Auto gegen eine schlaue und aggressive KI in einem Stück ans Ziel zu bringen. Wie im echten Leben beeinflussen viele Aspekte wie z.B. Tempo, Material und die Hindernisse in der Umgebung, welche Art von Schaden Ihr hinnehmen müsst, und genau das wollten wir im Spiel wiedergeben.

Ändert Ihr auch etwas an der Fahrphysik? Bleibt die Steuerung wie bei den Vorgängern eher arcadelastig oder habt Ihr mehr Simulationsansätze eingebaut?

Wir haben in den letzten 18 Monaten viel Zeit in das Fahrverhalten gesteckt, um eine Erfahrung zu erschaffen, die die Leistung und Intensivität von Hochleistungskarren passend wiedergibt. Fans werden den packenden Adrenalinschub wieder erleben, der die Serie immer ausgezeichnet hat. Und ich glaube, dass sie positiv davon überrascht sein werden, wie viel Kontrolle sie über ihr Vehikel haben können.



Army of Two

360 Die meiste Zeit kämpft Ihr gegen menschliche Feinde, Helikopter fungieren voraussichtlich als Zwischenbosse.

So ein Duo hat die Videospielwelt noch nicht gesehen: Warum Ihr Euch EAs Koop-Knallerei vormerken solltet.

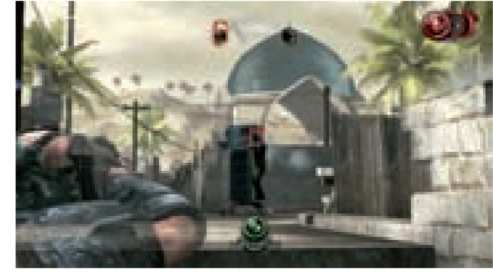
"Jetzt kommt bestimmt die Frage, warum in der Wiederbelebungssequenz ein Tampon zu sehen ist." Lead Designer Chris Ferriera kann sich bei der Präsentation von "Army of Two" ein Grinsen nicht verkneifen. Natürlich haken wir nach, schließlich ist EAs Third-Person-Shooter knallharte Next-Gen-Action und kein o.b.-Werbefilm. "Wir haben mit Söldnern gesprochen, und die haben bei ihren Einsätzen Tampons in der Tasche. Sollte sich jemand eine Kugel einfangen, dann ist ein Tampon ungemein praktisch zur Wundversorgung: auspacken, ins Einschussloch stecken, Pflaster drüber und ab mit dem Soldaten ins Krankenhaus", so Ferriera weiter. Aha, wieder was gelernt.

Aber diese Szene steht für mehr als notdürftige Flickmaßnahmen auf dem Schlachtfeld, sie charakterisiert das gesamte 'Zwei-Söldner-reisen-durch-die-Welt-und-lassen-es-in-den-Krisenherden-krachen'-Spiel. Denn wurde einer der beiden maskierten Helden niedergestreckt, muss der andere zu Hilfe eilen – ein Alleingang ist nicht vorgesehen. Das Motto von "Army of Two" lautet 'Koop ohne Kompromisse', und das gilt auch bei der Heilung des Kameraden. Um seine virtuellen Lebensgeister wieder zu wecken, müssen beide Spieler koordiniert Knöpfchen drücken. Nur so füllen sich der eingangs erwähnte Tampon mit Blut und die Energieleiste mit frischem Inhalt.

Agiert Ihr mit Köpfchen und Kehlchen, sollte es jedoch nicht so weit kommen. Köpfchen, weil Ihr Euer Vorgehen planen müsst. Kehlchen, weil Ihr dafür mit Eurem Spielpartner reden und Pläne im Kriegsgetümmel auf Zuruf anpassen müsst. Ohne Abstimmung läuft auf den Schlachtfeldern (u.a. Afghanistan und Somalia) nämlich nichts: Die Levels sind so designt, dass sich so gut wie keine Objekte zerstören lassen. Das heißt: Feinde müssen aus ihren Verstecken gescheucht und stationäre Geschütze eingenommen werden – ein virtuelles Katz-und-Maus-Spiel. Eure wichtigste 'Waffe' ist dabei das Flankieren der Gegner: Ein Spieler zieht mit wilder Ballerei die Aufmerksamkeit auf sich, während sich der andere von der Seite anpirscht. Auf wem gerade das Augenmerk der Widersacher liegt, seht Ihr am 'Aggrometer'. Ein Zeiger schlägt hier nach links oder rechts aus, gleichzeitig beginnt der aggressive Söldner rot zu leuchten, der passive wird dagegen durchscheinend. Für Letzteren bedeutet das: Er kann sich annähernd unsichtbar durch das Gelände bewegen. Frontale Attacken sollte er sich jedoch verkneifen, sonst fliegt seine Tarnung ganz fix auf.

Zweites zentrales Element neben dem Aggrometer sind die Team-Moves. "Wenn man sich Games mit Koop-Modus anschaut, dann spielt man dort zwar zeitgleich, aber im

360 Das Aggro-System im Einsatz: Während der eine ballert, rot anläuft und die Aufmerksamkeit auf sich zieht...



360 ...wird der andere transparent und erregt weniger Aufsehen – perfekt, um Feinde zu flankieren.





360 Team-Play: Ein Söldner trägt eine Autotür als Schild, der zweite feuert geschützt über dessen Kopf hinweg auf die Gegner (oben). Im Nahkampf setzt es derbe Faustschläge (unten).

WAFFENNARREN

"Ein echter Söldner nimmt nur im äußersten Notfall eine fremde Waffe auf, es gibt schließlich keine Garantie, dass die Schießeisen der Feinde einwandfrei funktionieren. Außerdem muss sich eine Waffe vertraut anfühlen!" Lead Designer Chris Ferriera nennt uns einen plausiblen Grund, warum der Spieler in "Army of Two" keine gegnerischen Wummen einsacken und benutzen darf. Aber dazu besteht auch kein Grund, schließlich dürft Ihr – einmal freigespielt – aus über 30 Bleispritzen wählen. Habt Ihr Euch genügend Geld erspielt, könnt Ihr zwischen den Missionen und an Checkpoints auf Shopping-Tour gehen. Egal, ob Primär-, Sekundär oder Spezialwaffe – jede ist auf vielfältige Weise aufrüstbar. Habt Ihr das Spiel durchgezockt, warten sogar goldene Upgrades auf den geneigten Pimp-Fan.

Praktisch: Bevor Ihr die Wumme kauft, dürft Ihr sie auf einem Schießstand auf Herz und Nieren prüfen. Zudem könnt Ihr Eurem Spielpartner die gesammelten Schätzchen auch borgen; er darf dann die Kampagne mit Eurem Kriegsspielzeug angehen.

Endeffekt macht jeder sein eigenes Ding. Der eine läuft unten entlang und ballert alles weg, der andere schießt sich oben den Weg frei. Wir wollen die Spieler dazu bringen, gemeinsam zu agieren, sich abzusprechen, Taktiken auszuarbeiten. Dafür gibt es die Team-Moves. Aus den ursprünglich 40 Aktionen haben wir die zehn am besten funktionierenden ausgewählt, den Rest verfeinern wir und packen sie in künftige Episoden.", so Ferriera.

»Feinde müssen aus ihren Verstecken gescheucht werden.«

Zu den Moves, die es ins Spiel geschafft haben, gehört der Koop-Sniper. Diese Aktion versinnbildlicht die Absichten der Entwickler perfekt: Über ein Auswahlmenü fordert Ihr Euren Partner zum Koop-Sniper auf, der Bildschirm teilt sich in drei Segmente. In der oberen Hälfte seht Ihr Eure Spielfigur aus der gewohnten Third-Person-Perspektive. Der Bereich links unten zeigt Euch die Sicht durch das Zielfernrohr Eures Scharfschützengewehrs. Rechts unten seht Ihr schließlich die Sniper-Sicht Eures Partners. Sprecht Euch ab, welches Ziel Ihr aufs Korn nehmen wollt und kontrolliert den anderen, ob er auch das korrekte Objekt anvisiert. Jetzt noch den Zeitpunkt koordinieren – 3... 2... 1... bumm! Auf diese Weise könnt Ihr zwei Wachen gleichzeitig ausschalten oder durch doppelten Beschuss einen Gastank sofort zur Explosion bringen. Darüber hinaus erwarten Euch stylisch präsentierte Aktionen, in denen zum Beispiel ein Spieler mit Schild voran läuft und der andere über seinen Kopf hinweg ballert. Bei 'Back-to-Back' steht Ihr – wer hätte das gedacht? – Rücken an Rücken und schießt auf die anstürmende Meute. Simplere Moves wie das Hochheben (die Höhe richtet sich danach, wie weit Ihr den Analogstick nach vorne drückt) und das Abseilen des Partners sind natürlich ebenso möglich.

Klingt gut, aber wie spielt sich's? "Army of Two" benötigt definitiv eine gewisse Eingewöhnungszeit. Jeder Button des Joypads ist belegt, durch Kombination von zwei Tasten (z.B. rechte Schultertaste und Steuerkreuz) lassen sich zusätzliche Aktionen wie Team-Moves abrufen. Zudem verdienen die Schlachtfelder auch ihre Bezeichnung: In einigen



360 Gemeinsam sind wir stark: Ein Bazooka-Schuss allein reicht nicht aus, um die Brücke zum Einsturz zu bringen. Zum Glück habt Ihr einen Partner dabei.

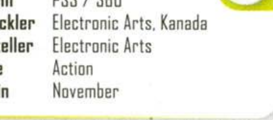


360 Lasst Euren Kumpel am Seil nach unten, um überraschend anzugreifen (links), oder helft ihm über eine Mauer (oben).

Abschnitten tummeln sich über 30 Feinde gleichzeitig, Kugeln pfeifen durch die Luft, Objekte explodieren, stationäre Geschütze werden von KI-Soldaten bemannt – und immer müsst Ihr ein Auge auf Euren Partner haben. Immerhin bekommt Ihr in dem Chaos Unterstützung durch Funkanweisungen und den GPS-Mode. Hinter Letzterem verbirgt sich eine virtuelle 3D-Karte, die Zielobjekte, Fallen und den weiteren Weg anzeigt. Wie in "Metroid Prime" dürft Ihr nach Belieben die Gitteransicht drehen und zoomen. Habt Ihr die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten verinnerlicht, gleicht die Söldner-Knallerei einem packend choreografierten Action-Film. Wilde Ballereien wechseln sich dann mit überlegten Flankenangriffen und spektakulären Team-Moves ab.

Die Xbox-360- und PS3-Versionen werden sich nicht groß unterscheiden: Auf der Microsoft-Konsole gibt es die üblichen Achievements sowie Rumble-Unterstützung. Sony-Fans freuen sich über Sixaxis-Unterstützung (u.a. beim Nachladen und beim Lenken des Fallschirms) und mit ein bisschen Glück über freispielbare Goodies für die PlayStation-Home-Bude – sofern die Online-Welt rechtzeitig im Oktober an den Start geht.

Und was ist mit Solo-Spielern ohne Internet-Zugang? Laut EA Kanada soll der CPU-gesteuerte Partner ein adäquater Ersatz für menschliche Mitspieler sein – ausprobieren konnten wir es aber nicht. Auch scheinen sich Chris Ferriera und Team ziemlich sicher zu sein, dass sie diesen Aspekt hinbekommen. Denn auf die Frage nach der größten Herausforderung bei der Entwicklung von "Army of Two" antworteten sie: "Wie bringt man die Spieler dazu, miteinander zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten?" *os*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	November

ARMY OF TWO

Das gefällt uns:
- » Koop-Thematik konsequent umgesetzt mit ausgefallenen wie originellen Team-Moves
- » hoher Wiederspielwert
- » imposante Grafik
- » wuchtige Inszenierung

Daran muss gearbeitet werden:
- » mitunter zu viel los
- » Kamera fängt das Geschehen noch nicht optimal ein

Nie wurde der Koop-Gedanke konsequenter umgesetzt: brachiale Ballerei mit coolen Team-Moves und feiner Optik.

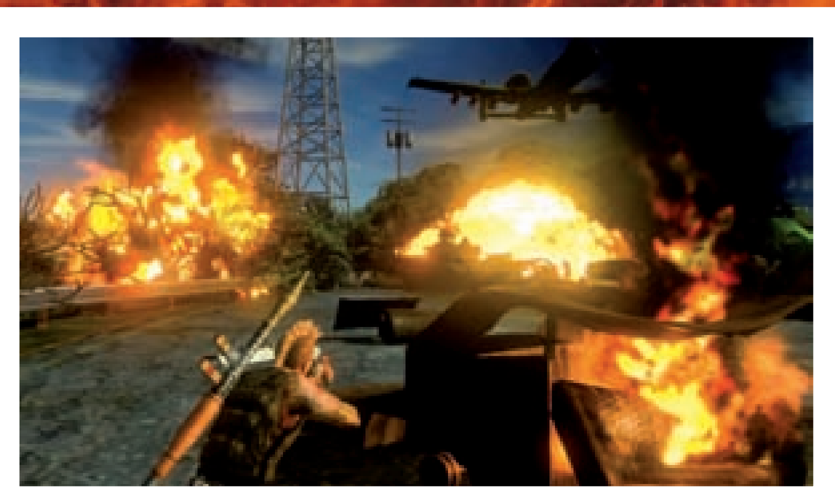
POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0





360 Überlegtes Vorgehen hält Euch am Leben: Schleicht durch die Levels und nutzt jede Deckung, die Ihr bekommen könnt. Bei einer direkten Konfrontation lassen die Söldner ihre Muskeln spielen und nehmen Feinde in den Würgegriff.

Mercenaries 2: World in Flames



Diesmal ist Venezuela dran: Wir begleiten den Söldnertrupp bei einer explosiven Tour durch den Dschungel.

360 In den Tropen geht es heiß her: Reicht die normale Zerstörung nicht aus, fordert Ihr einen Luftschlag an.

"Mercenaries 2" hat eine lange Entstehungsgeschichte hinter sich: Die Entwickler von Pandemic fütterten die Öffentlichkeit bislang nur mit kleinen Neuheitenbröckchen, außerdem wurde der Titel etwas überraschend bei einem neuen Publisher untergebracht – von LucasArts wechselte man zu Electronic Arts.

Vor einigen Wochen durften wir nun erstmals ausführlich ausprobieren, was es mit der neuen Knallerei auf sich hat. Ein kurzes Fazit schon vorweg: Auch wenn sich Hersteller und Szenario geändert haben, spielerisch bleibt sich "Mercenaries 2" treu – und das ist auch gut so.

Entgegen erster Vermutungen ist nicht nur Psychoschwede Mattias Nilson wieder mit dabei, auch seine beiden Kollegen geben sich erneut ein Stelldichein. Ein Wechsel während des Einsatzes ist aber nicht möglich – ganz wie beim Vorgänger. Auch der Rest setzt weitgehend auf bewährte Tugenden, von per Funk bestellbaren Waffen, Fahrzeugen und Luftschlägen bis hin zur relativen Gewaltlosigkeit: Zwar geht alles mögliche zu Bruch oder in Flammen auf (der Untertitel ist passend gewählt), auf plakative Verstümmelungen oder Blutfontänen verzichtet Pandemic aber bewusst – fast schon erstaunlich angesichts des derzeitigen Trends.

Bei unseren Testrunden durften wir mit allen Charakteren für Verwüstung sorgen: Egal, ob Ihr mit einer Handfeuerwaffe loszieht oder diverse Vehikel per Geschicklichkeitssequenz ihren Besitzern entreißt – sofort geht's zur Sache. Die Feindarmee liefert Kanonenfutter, mit Lenkraketen zerlegt Ihr selbst große Gebäude schnell. Natürlich geht es nicht immer so spontan zu: Folgt den Missionen der Story (deren Inszenierung mit dem Slogan 'Bruckheimer trifft Tarantino' angepriesen wird) durch das rund acht mal acht Kilometer große Einsatzgebiet und achtet darauf, die fünf Fraktionen nicht unnötig gegen Euch aufzubringen.

»Die Feindarmee liefert Kanonenfutter, mit Lenkraketen zerlegt Ihr selbst große Gebäude.«

Das klingt nicht wahnsinnig originell oder innovativ? Stimmt, aber das muss ja auch nicht immer sein. "Mercenaries 2" macht seine Sache nämlich trotzdem so gut, dass ein richtig starker Actionspaß im 'Sandkasten'-Metier daraus werden kann. Dazu muss nur noch die technische Seite stimmen, denn bislang stören häufige Pop-Ups und andere Aussetzer das ansonsten ansehnliche Geschehen. Aber noch ist es ja eine Weile hin bis zur Veröffentlichung – wir sind optimistisch. *us*



360 Feuer frei: Mit einem Helikopter beherrscht Ihr den Luftraum und lasst Raketen sprechen.



360 Söldner sind wenig zimperlich: Anrückende Armeeschergen begrüßt Ihr mit einer MG-Salve.

INFOS



System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	Pandemic, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	November

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Das gefällt uns:
- » noch weitgehend frisches Dschungel-Szenario
- » reichhaltige Auswahl an Waffen und Vehikeln
- » große Handlungsfreiheit
- » wuchtig inszenierte Explosionen und Luftschläge

Daran muss gearbeitet werden:
- » Grafik braucht noch ordentliche Feinpolitur

Krachige Söldnereinsätze im Urwald: Stimmt die Technik, liefern die "Mercenaries" unterhaltsame und schick inszenierte, wenn auch etwas routinierte Action.



POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



Dragon Quest Swords:
The Masked Queen and the Tower of Mirrors



Langweilige Rundenkämpfe waren gestern: MAN!AC kreuzt mit der japanischen Fassung von "Dragon Quest Swords" die Klingen und stürzt sich in ein RPG mit Wiimote-Kämpfen.

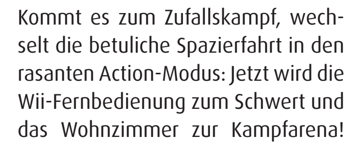
Ihr stapft durch eine feucht-kalte Grotte. Flirrendes blaues Licht wird von hunderten Kristallen an den Wänden erzeugt und geistert über Wände, Boden und Eure Hände, die schweißnass den Schwertknauf umklammern. Da, eine Bewegung! Eine schleimige Scheußlichkeit schnappt schmatzend nach Eurem Kopf. Ihr zuckt kurz zurück, fasst Euch und geht zum Angriff über: A-Knopf. Nochmal A-Knopf. Jetzt B-Knopf und der Aggressor klatscht gegen die Wand.

Die schwungvollen Schwertstreiche, die zum Ableben des Undings geführt haben, einmal selbst auszuführen, ist ein Traum, der mit Sicherheit schon Generationen von Rollenspielern durch den Kopf ging – der aber selten erfüllt wurde. Aus Japan, dem Land der unbegrenzten Videospiel-Möglichkeiten konnten sich betuchte Schwert-Fetischisten mit Import-Kontakt einst das nerdige "Kenshin Dragon Quest" bestellen. Im Paket befand sich ein Plastikschwert, das an den Fernseher gestöpselt wurde, nebst Schild und Buch. Square Enix zählte eins und eins zusammen und entwickelte mit "Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors" ein actionlastiges First-Person-RPG für Wii. Naheliegend: Anstelle eines Plastikschwertes schwenkt Ihr jetzt mit die Wii-Fernbedienung umher und steuert Euren wuschelköpfigen Helden im typischen Toriyama-Look durch eine bunte, aber technisch biedere 3D-Comic-Welt. Innerhalb Eurer Heimatstadt könnt Ihr Euch frei bewegen, die B-Taste lässt Euch vorwärts marschieren, das Steuerkreuz die Richtung wechseln.



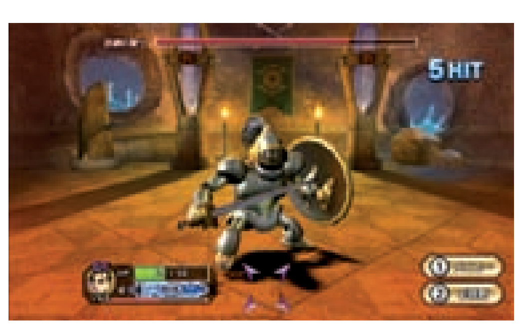
Wii Jetzt gibt's Götterspeise: Traditionsgemäß fallen in den ersten Arealen "Dragon Quest"-Slimes über Euch her.

Kommt es zum Zufallskampf, wechselt die betuliche Spazierfahrt in den rasanten Action-Modus: Jetzt wird die Wii-Fernbedienung zum Schwert und das Wohnzimmer zur Kampfarena!



»Jetzt wird die Wii-Fernbedienung zum Schwert und das Wohnzimmer zur Kampfarena!«

"Dragon Quest Swords" wird ohne den Nunchuk gespielt. Auf den grünen Fluren außerhalb der Stadt, sowie in den Dungeons bewegt Ihr Euch lediglich auf festen Bahnen, nur ab und zu gibt Euch eine Abzweigung die Möglichkeit einer Entscheidung. Wie im Zeitalter der Plastikklinge deckt Ihr Eure niedlichen Kontrahenten mit senkrechten, waagrechten oder diagonalen Streichen ein. Den Preis für das actionreichste RPG-Kampfsystem hat "Dragon Quest Swords" damit in der Tasche – wie klasse Story und Rätsel des Wii-Rollenspiels werden, erfahrt Ihr, sobald die Review-Fassung eintrudelt und unsere Tennisarme abklingen. *mw*



Wii Junker Hohlkopf stellt sich Euch als Endgegner in den Weg. Nachdem Ihr seine Attacken mit dem Schild abgeblockt habt (linkes Bild), ist er für einige Augenblicke ein leichtes Ziel für Eure Klinge.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	2008

DRAGON QUEST SWORDS: THE MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS

Das gefällt uns:
- einfache, aber kurzweilige Schwertkämpfe per Remote
- knuffige Comic-Szenerie
- für ein RPG ungewöhnliche Ego-Perspektive

Daran muss gearbeitet werden:
- Bewegungserkennung der Schwerthiebe
- keine Bewegungsfreiheit

Gute Idee, doch was steckt dahinter? Ob die Fuchtelkämpfe das I-Tüpfelchen eines ungewöhnlichen Rollenspiels oder ein Design-Unfall sind, erfahrt Ihr nächstes Jahr.

POTENZIAL



Assassin's Creed

Kein Weg zu weit: Wir haben uns auf die Spuren von Meuchelmörder Altaïr begeben und landeten bei Ubisoft in Montreal.

Beim Probespiel auf der E3 machte uns die komplexe Steuerung von "Assassin's Creed" noch zu schaffen. Aufgrund der begrenzten Spielzeit fragten wir uns allerdings, ob die Bedienung von Meuchelmörder Altaïr mit etwas mehr Übung leichter von der Hand ginge. Da kam uns die Einladung von Ubisoft gerade recht: Im Entwicklungsstudio in Montreal sollten wir erneut die Chance bekommen, das potenzielle Action-Adventure-Highlight anzutesten. Außerdem wurde mit dem 'Kingdom' ein Bereich enthüllt, den es auf E3 noch nicht zu sehen gab – dazu später mehr. Ausführliche Impressionen zum Studio selbst (das ca. 1.700 Mitarbeiter beherbergt), gibt's auf der DVD.

Sind wir dieses Mal also besser mit der Steuerung klargekommen? Sind wir! Den Knackpunkt stellen die zwei unterschiedlichen Verhaltensweisen Eures Protagonisten dar, die Ihr durch einen Druck auf die R1-Taste ändern könnt. Lasst Ihr den Knopf unangetastet, bewegt sich Altaïr im 'Low-Profile-Modus' unauffällig durch die Menschenmenge. Das heißt, Ihr passiert andere Personen gemächlich und könnt ihnen maximal einen leichten Klaps verpassen, damit sie sich aus dem Weg bewegen. Ganz anders im aggressiven 'High-Profile-Modus': Hier sprintet Euer Alter Ego durch die Gassen, rempelt Passanten ruppig zur Seite, erklimmt jedes noch so hohe Gebäude und springt geschickt über Hindernisse – im Gegenzug erweckt Ihr aber Aufsehen unter den Soldaten. Wie Ihr darauf reagiert, bleibt erneut Euch überlassen: Türmt vor den Verfolgern, taucht in der Menge unter oder stellt Euch dem Kampf.



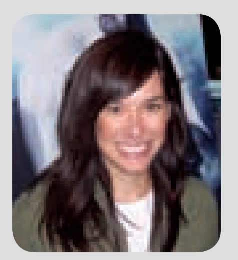
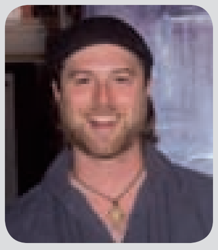
360 Aussichtspunkte verschaffen Euch einen Überblick und erweitern gleichzeitig Eure Karte.

Bei den Scharmützeln kommt Ihr mit stupider Button-Hämmerei nicht weit. Hier ist Timing gefragt: Wenn Euer Kontrahent in der Angriffsbewegung ist, führt Ihr beispielsweise ein Konter-Manöver durch und befördert den Schurken so mit einem Ellbogencheck auf den Boden – Altaïr rammt der armen Seele anschließend automatisch sein Schwert in den Torso. Bisher machten die Kämpfe einen ordentlichen, wenn auch nicht weltbewegenden Eindruck – an den etwas abgehackten Animationen sollten die Ubisoft-Mannen allerdings noch feilen.

»Killt Ihr den Anführer der Truppen, schüchtert Ihr die restlichen Soldaten ein.«

Zum ersten Mal wurde der Öffentlichkeit präsentiert, wie die vier Städte von "Assassin's Creed" (Jerusalem, Damaskus, Masyaf, Akkon) zusammenhängen. Um zwischen den mittelalterlichen Metropolen zu pendeln, galoppiert Ihr auf dem Rücken Eures Pferdes durch das Königreich. Aber auch hier bleibt keine Zeit zum Verschnaufen: Zahlreiche Soldaten haben in der kargen Gegend ihre Zelte aufgeschlagen. Reitet Ihr zu schnell an den Wachposten vorbei, verwickeln Euch die Schergen in einen Kampf. Hier wurde uns das Moralsystem des Spiels demonstriert. Killt Ihr den Anführer der Truppen, schüchtert Ihr die restlichen Soldaten ein und sie verkrümeln sich möglicherweise. Wahlweise könnt Ihr die Schurken auch im Vorbeireiten kalt ma-

"Wenn es ein Flop wird, feuern sie mich halt und ich suche mir einen neuen Job."

Produzentin Jade Raymond und Creative Director Patrice Desilets im Gespräch mit MAN!AC.

MAN!AC: Bei unserem Probespiel auf der E3-Messe waren wir überrascht, wie komplex die Steuerung von "Assassin's Creed" ist. Die funktioniert ganz anders als in vergleichbaren Abenteuer-Spielen.
Patrice: Stimmt! Bei anderen Spielen drückst du in bestimmten Situationen einen Knopf, um dich so z.B. an einem Vorsprung hochzuziehen. Bei uns basiert alles auf zwei unterschiedlichen Steuerungsmodi: Wenn Altaïr sich im 'Low-Profile'-Modus befindet, kann er beispielsweise nicht rennen und erregt kein Aufsehen bei den Stadtbewohnern. Wechselt er allerdings in den 'High Profile'-Modus, sprintet er dynamisch über alle Hindernisse und klettert auf Häuser.

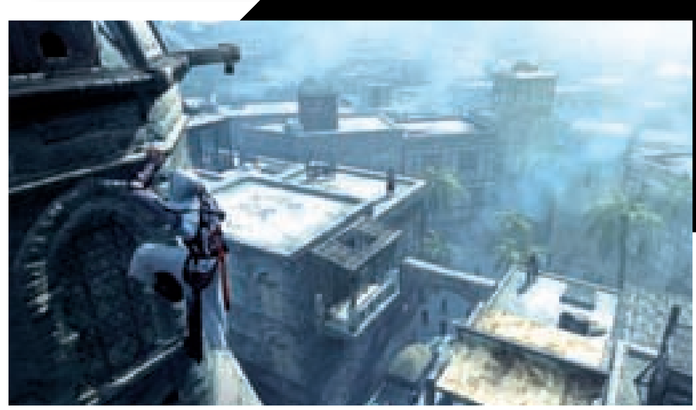
MAN!AC: Wie bist Du auf diese Steuerung gekommen?
Patrice: Lustige Geschichte: Ich hatte die Idee beim Spielen von "Pro Evolution Soccer". Auch hier ist es ja so, dass die Aktionen des Spielers davon abhängen, in welcher Situation er sich befindet. In der Abwehr bewirkt ein Knopfdruck z.B. eine Grätsche, im Angriff dagegen einen Pass oder Schuss. Genauso verhält es sich auch mit "Assassin's Creed": Im 'High Profile-Modus' bewirkt ein Knopfdruck ein anderes Manöver als im 'Low Profile-Modus'.

MAN!AC: Wie weit ist die Entwicklung des Spiels mittlerweile fortgeschritten?
Jade: "Assassin's Creed" ist im Prinzip fertiggestellt. Seit Kurzem befinden wir uns in der 'Debugging'-Phase. Hier merzen wir zuerst die großen, offensichtlichen Bugs aus und gehen dann Schritt für Schritt in die Tiefe – bis das Spiel schließlich fehlerfrei ist. Außerdem feilen wir noch an der Spielbalance.

MAN!AC: Für das Debugging werden ja nicht alle Teammitglieder gebraucht. Könnt Ihr uns verraten, in welche Projekte das 'überschüssige' Personal involviert ist.
Jade: Das kann ich leider noch nicht sagen. Ein paar von ihnen sparen wir uns aber für einen eventuellen zweiten Teil von "Assassin's Creed" auf. Immerhin ist das Spiel als Trilogie konzipiert. Hoffentlich können wir die Pläne, die Patrice bereits für die Nachfolger hat, in die Tat umsetzen.

MAN!AC: Da wird der finanzielle Erfolg von "Assassin's Creed" wohl auch eine Rolle spielen.
Patrice: Ja, schon. Aber bei "Prince of Persia: Sands of Time" hat es auch länger gedauert, bis sich der finanzielle Erfolg einstellte. Und dennoch wurde eine Trilogie daraus.

MAN!AC: Mal was anderes: Ist der Druck eigentlich groß, der auf Euch lastet?
Jade: Druck ist auf jeden Fall vorhanden. Vor allem, weil wir lauter Perfektionisten sind und den hohen Erwartungen gerecht werden wollen.
Patrice: Über den finanziellen Erfolg des Spiels habe ich keine Kontrolle. Ich versuche nur, das bestmögliche Spiel abzuliefern. Weißt Du, was mich im Moment mehr beschäftigt? Dass meine Freundin schwanger ist und im Januar ein Kind erwartet. "Assassin's Creed" ist nur ein Spiel – wenn es ein Flop wird, feuern sie mich halt und ich suche mir einen neuen Job (lacht).

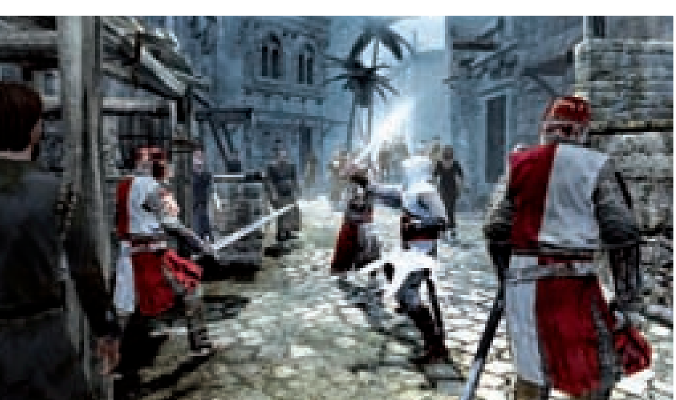


PS3 Würde selbst den persischen Prinzen vor Neid erblassen lassen: Die Klettereinlagen gehen in "Assassin's Creed" leicht von der Hand.

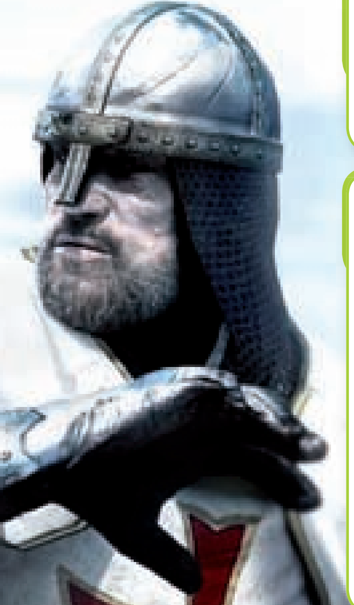


360 Mittelalterliches Transportmittel: Auf Eurem prächtigen Ross erkundet Ihr das orientalische Königreich.

chen. Grafisch hinterließ die royale Wüstenlandschaft einen zwiespältigen Eindruck: Während die herrliche Beleuchtung, die plastischen Felsformationen und die hübschen Palmen entzückten, passte z.B. der schwammig texturierte Boden nicht ins Bild. Insgesamt hinterließ dieser Abschnitt aber einen genauso stimmigen Eindruck wie der Rest des Spiels. Ob "Assassin's Creed" dagegen genügend spielerische Abwechslung bietet, wird erst der Test im November zeigen. *ak*



360 Verhaltet Ihr Euch auffällig, verwickeln Euch die Ritter in einen Kampf.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	November

ASSASIN'S CREED

Das gefällt uns:
» prachtvolle, lebendige Städte
» komplexe, aber durchdachte Steuerung
» variable Lösungswege
» intuitive Klettereien

Daran muss gearbeitet werden:
» Animationen teilweise verbesserungswürdig
» Schwertkämpfe dezent eintönig

"Assassin's Creed" erfordert etwas Einarbeitungszeit, macht dann aber dank der spielerischen Freiheit und des einzigartigen Flairs eine Menge Laune.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Rayman Raving Rabbids 2

Waaaaaaahhhh! Die fiesesten Karnickel der Videospielgeschichte kehren im November zurück. Wir haben schon mal Probe gezockt.

Der arme Rayman: Trotz der Hauptrolle im ersten Teil wurde nicht er von der Zockerwelt als großer Star gefeiert, sondern die kleinen rasierten Karnickel. In "Raving Rabbids 2" droht er nun völlig im Schatten der garstigen Langohren zu verschwinden. Warum? Weil Ihr die zahlreichen Minispiele nicht mehr nur mit dem ehemaligen Hüpfheld, sondern auch mit einem Mümmelmann bestreiten dürft. Obendrein wurde Rayman seiner Story beraubt: Wurdet Ihr in Teil 1 noch in einem Kolosseum mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert, pickt Ihr Euch die verschiedenen Disziplinen nun ganz schlicht aus einem Menü heraus. Wie Einzelspieler dann bei der Stange gehalten werden sollen, können wir nicht sagen. Eines wissen wir dafür umso besser: Im Vierspieler-Modus ist "Raving Rabbids 2" eine Riesengaudi! Davon konnten wir uns bei Ubisoft in Paris selbst ein Bild machen. Während der Vorgänger genau in diesem Punkt enttäuschte (nur wenige der Quickies konnten gleichzeitig gezockt werden), läuft das Sequel hier zu seiner wahren Stärke auf. Von den 50 Minispielen können laut Entwickleraussage bis auf drei oder vier alle zu viert synchron gespielt werden.

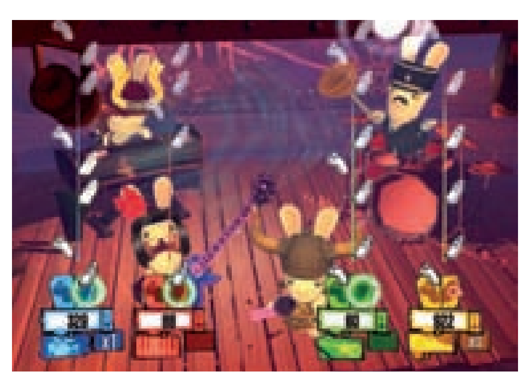
Das Wichtigste ist aber, dass die Qualität der Spiele stimmt. Hier unser bisheriger Favorit: Die Rabbids sitzen in einem Kino und telefonieren mit ihrem Handy. Ihr haltet die Fernbedienung wie ein Mobiltelefon ans Ohr und lauscht dem Gebrabbel. Aber aufgepasst: In regelmäßigen Abständen stürmt ein Aufseher das Lichtspielhaus! In diesem Fall müsst Ihr blitzschnell die Remote nach unten nehmen und die Häschen durch Hämmern auf den A-Knopf Kurznachrichten schreiben lassen. Wer die virtuelle SMS am langsamsten tippt, kassiert Strafpunkte. Sehr spaßig!

Andere Quickies sind zwar simpler gestrickt, aber nicht minder witzig: Beim Football z.B. trägt ein Spieler das Ei, während ihn die anderen attackieren und versuchen, ihm die Pille abzunehmen. Wer am Schluss am längsten im Ballbesitz war, gewinnt. Insgesamt lässt sich sagen, dass dem Spiel die Konzentration auf den Multiplayer-Aspekt sehr gut zu Gesicht steht. Genau wie der DS-Version: Nachdem der Handheld-Vorgänger mit belangloser Hüpfkost enttäuschte, erwartet uns nun eine waschechte Minispielsammlung. Von den 36 Disziplinen soll dabei rund ein Drittel für wilde Vierspieler-Gefechte zur Verfügung stehen. *ak*

»Im Vierspieler-Modus ist "Raving Rabbids 2" eine Riesengaudi!«



Wii Vergesst McDonald's und Burger King: Bei "Raving Rabbids 2" serviert Ihr Euren Gästen meterhohe Burger – aber immer schön die Balance halten!



Wii Raving Rabbids Rockband: Bei den Rhythmus-Spielchen übernimmt jeder Zocker ein anderes Instrument.



Wii "Kann man hier denn nicht mal in Ruhe telefonieren?" Ohne Handy geht auch bei den Karnickeln nichts mehr.

INFOS



System	Wii / DS
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Geschicklichkeit
Termin	15. November

RAYMAN RAVING RABBIDS

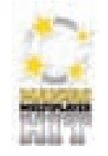
Das gefällt uns:
- » Fokus auf turbulenten Multiplayer-Gefechten
- » Minispiele fast ausnahmslos spaßig
- » umfangreicher Rabbids-Editor

Daran muss gearbeitet werden:
- » Grafik auf Stand des Vorgängers
- » keine Story für Einzelspieler

Der neue Stern am Minispielhimmel? Dank des furiosen Mehrspieler-Parts ist "Rayman Raving Rabbids 2" schon jetzt besser als sein Vorgänger.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

SPIELE-TEST

Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



PS3 Zu viele Polygone fürs Gesicht gebraucht? Die Schwester von "Heavenly Sword"-Nariko hat ein echt spitzes Knie...

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM		SPIELSPASS
Singleplayer	10 von 10	99 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	6 von 10	

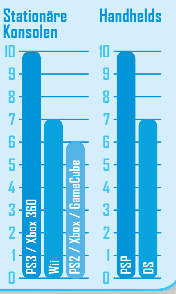
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

BioShock



INFOS

System	360
Entwickler	Irrational Games, Australien
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Ego-Shooter, Survival-Horror, Rollenspiel: "BioShock" führt die Stärken mehrerer Genres unnachahmlich zusammen.

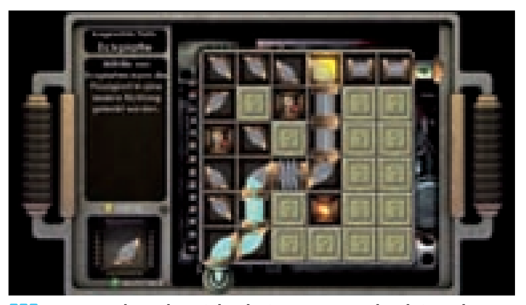


360 Eine Möglichkeit von vielen: Dem schießwütigen Splicer hetzt Ihr tödliche Insekten auf den Hals.

"Zeit, ein bisschen zu träumen, Mr. B.", jammert ein erschöpft klingendes Stimmchen, das durch die Finsternis an meine Ohren dringt. Prompt springt mein Beschützerinstinkt darauf an. Dieses Mitgefühl ist hier jedoch fehl am Platz, denn das verhärmte Mädchen mit dem schmutzigen Kleidchen und den dämonischen Augen hat bereits einen Aufpasser – und der ist viel größer und stärker als ich. Ein herzzerreißendes Schauspiel findet soeben statt: Der bedrohliche Riese, dessen antik-rostiger Tauchanzug keinerlei menschliche Züge vermittelt, hält inne. Seine schweren Schritte, die eben noch durch das farbgetränkte Halbdunkel eines verrottenden Flures donnerten, verhallen; die Kreatur wendet sich seiner Begleiterin zu und streicht ihr mit seinem verwitterten Lederhandschuh tröstend über das winzige Haupt. Dieses hilflose Geschöpf wird in wenigen Augenblicken meiner Gier zum Opfer fallen. Es sei denn, ich entscheide mich für seine Rettung und bin gewillt, Nachteile in Kauf zu nehmen. Dass ich später für meine Barmherzigkeit entlohnt werden sollte, ahne ich zu diesem Zeitpunkt nicht.

Das Szenario

Immer wieder werdet ihr Zeuge solcher Situationen, doch "BioShock" bietet weit mehr als das: Wer sich darauf einlässt, taucht ein in ein mitreißendes Wechselbad verstörender Emotionen. So macht sich gleich zu Beginn, als Ihr nach einem Flugzeugabsturz als einziger Überlebender im schwarzen Wasser treibt, umringt von Wrackteilen und Flammen, Verzweiflung breit. Was nun? Euer Held Jack entdeckt einen nahegelegenen Leuchtturm, in dessen Inneren eine Tauchglocke darauf wartet, von Euch bestiegen zu werden. Auf der Fahrt in die Tiefe entdeckt Ihr eine verstörend schöne Stadt: Rapture. Einst von ihrem Begründer Andrew Ryan als Zufluchtsort für wohlhabende Schöngeister erdacht, die dort frei von moralischen Beschränkungen ihr Potenzial verwirklichen sollten, wurde das utopische Unterfangen von einer verhängnisvollen Entdeckung zunichte gemacht. Aus einer Seeschnecke extrahierten Forscher eine Substanz, die in der Lage war, den menschlichen Gen-Code zu verändern und den körperlichen Verfall aufzuhalten. Das so genannte 'Adam' hatte für die Bewohner jedoch verheerende Nebenwirkungen: Es trieb die 'Splicer' in den Wahnsinn, das Absetzen der Substanz beschleunigte den physischen Verfall. So wurde aus dem Wundermittel für Eitle eine tödliche Währung. Von der Gier nach der nächsten Adam-Injektion getrieben, fielen die



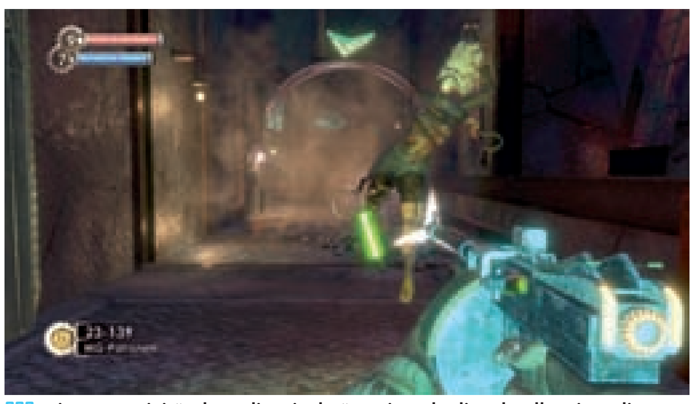
360 Zum Hacken der Sicherheitssysteme absolviert Ihr eine "Pipe Dream"-inspirierte Geschicklichkeitsaufgabe.



360 An großzügig verteilten 'Gatherer's Garden'-Stationen wählt Ihr aus einer Vielzahl neuer Plasmide.



360 Splicer-Dame in der Bredouille: Nach erfolgreichem Hacken unterstützen Euch die Automatikgeschütze mit gezielten Schüssen.



360 Die Aggressivität der Splicer ist beängstigend: Blitzschnell springt die maskierte Gestalt auf Euch zu.



360 "BioShock" ist die meiste Zeit erstaunlich farbenfroh und beeindruckt durch seine atmosphärische Beleuchtung sowie die stimmige Levelarchitektur. Kaum zu glauben, dass Ihr Euch inmitten eines verstörenden Horrorszenarios befindet, wo der Kampf ums nackte Überleben tobt.

genetisch modifizierten Bewohner übereinander her und zerstörten den Traum einer besseren Welt.

Der Spielaufbau

Da in "BioShock" das Entdecken der Möglichkeiten einen Großteil des Reizes ausmacht, wollen wir in diesem Test weniger auf spielerische Details, sondern vielmehr auf die grundsätzliche Struktur eingehen, um Euch nichts zu verraten.

In den ersten zwei bis drei Spielstunden erkundet Ihr linear aufgebaute Abschnitte der riesigen Spielwelt. Während dieser Phase bringen Euch die Entwickler Schritt für Schritt die grundlegenden Spielmechaniken in Form erklärender Tonbandaufnahmen und inszenierter Situationen nahe, in denen Ihr soeben erlernte Fähigkeiten ausprobiert. Angesichts der Fülle von Interaktionsmöglichkeiten ein löbliches Unterfangen. Ab dem dritten Abschnitt öffnet sich Rapture und verliert an Linearität. Nun seid Ihr häufig auf Euch gestellt und die liebgewonnene Kompassnadel weist Euch nur noch selten den Weg.

Die Gegnertypen

In Rapture gibt es vier Fraktionen, die gegeneinander arbeiten: Neben dem eingangs beschriebenen Gespann aus Big Daddys und Little Sisters treiben die degenerierten Splicer in der Unterwasserstadt ihr Unwesen. Rapture verfügt über ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem aus Selbstschussanlagen, Wachkameras und schießfreudigen Flugdrohnen. Und dann gibt es noch Euch!

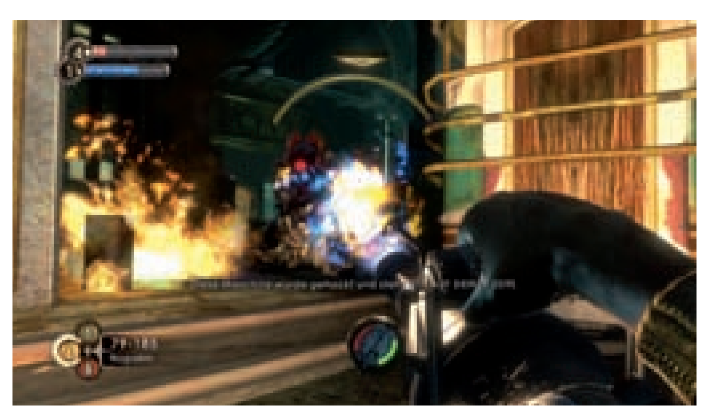
Während die Splicer, die unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen, wehklagend umherstreifen und Euch bei Sichtkontakt sofort äußerst aggressiv angreifen, verhalten sich die Little Sisters friedlich. Auch die Big Daddys behelligen Euch nicht, solange Ihr keine Bedrohung darstellt. Stattdessen gehen sie ihrer Arbeit nach: Sie begleiten die kleinen Mädchen, während diese nach herumliegenden Leichen suchen, um ihnen Adam zu entziehen. Da neben den Splicern und den Little Sisters auch Ihr auf die tödliche Gen-Währung angewiesen seid, kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen. Die Sicherheitsanlagen wiederum reagieren nur auf Euren Helden, es sei denn Ihr manipuliert sie...

Die Möglichkeiten

Neben einer guten Hand voll Waffen, die allesamt über verschiedene Munitionstypen verfügen, setzt Ihr

Michael Herde

"Ich hab' ein Wehweh am Knie...". Als sich die Little Sister nach einem Splicer-Angriff wehleidig beklagte, war ich betroffen. Selten ist es einem Spiel gelungen, solche Gefühle überzeugend zu vermitteln. Wenn die Übeltäter mich dann noch beschimpfen, wird klar: Die deutsche Synchro und der Sound sind Referenzklasse, die Atmosphäre ist top und die Spielwelt glaubwürdig. "BioShock" bietet zudem ein Füllhorn an Vorgehensweisen. Redaktionsintern geht die Frage um: "Wie hast du diese Passage gespielt?". Die Antworten fielen höchst unterschiedlich aus, was dem Wiederspielwert zu Gute kommt. Mein Ausflug nach Rapture war ein verstörender Albtraum in bunten Farben und Klängen. Spielerisch gibt's Kleinigkeiten zu bemängeln, was ich aber den Kollegen überlasse. "BioShock" hat mich tief berührt und nachhaltig beeindruckt.



360 Big Daddy Barbecue: Mit der Chemoschleuder versprüht Ihr unter anderem brennendes Napalm und fackelt den gepanzerten Riesen ab.



360 Bleib cool, Splicer-Mistkerl! Schockgefrostete Widersacher zertrümmert Ihr problemlos mit der Rohrzange, lasst Euch aber nicht zu viel Zeit.



360 Detaillierte Charaktermodelle offenbaren das Grauen in "BioShock": Plötzlich erscheint ein maskierter Splicer vor Euch.



360 In "BioShock" dreht sich alles um Entscheidungen: Ausbeuten bedeutet töten, Retten sorgt indes für so manche Überraschung im weiteren Verlauf.



360 Während die Little Sisters ihrer Arbeit nachgehen und die Big Daddys den Beschützer spielen, führen die Splicer Böses im Schilde. Haltet Euch vornehm zurück und beobachtet, was gleich geschehen wird.

Oliver Schultes

"BioShock" kommt mir wie eine Hommage an die Ego-Shooter-Referenz "Half-Life 2" vor. Die Spielwelt erklärt sich Euch von selbst, ohne dass Ihr seitenweise Textboxen lesen müsst, und die Möglichkeiten, das Abenteuer zu meistern, sind unzählig. Zudem ist die Atmosphäre des Unterwasser-Knallers ähnlich dicht wie bei Valves SciFi-Ballerei. "BioShock" legt in puncto Horror aber eine ordentliche Schippe drauf: Beim Zocken rutschte mir mehrmlas das Herz in die Hose! Obwohl Take 2s Art-Decó-Kunstwerk in höchsten Spielspaßsphären schwebt, muss ich Kleinigkeiten bekritteln: So wirkt "BioShock" gegen Ende mit seinen 'Sammle fünf hiervon und drei davon'-Aufgaben etwas gestreckt. Außerdem hätte ich mir die Kämpfe gegen die Big Daddys ausgewogener gewünscht – ihren Rammattacken in den engen Räumen auszuweichen, ist ganz schön knifflig!

Euch mit Hilfe einer Vielzahl von Plasmiden und Tonika zur Wehr. Diese genetischen Modifikatoren platziert Ihr in einer begrenzten Anzahl von Slots, dürft sie aber an großzügig verteilten Gen-Banken nach Belieben auswechseln. Neue Fähigkeiten erwerbt Ihr durch Adam, welches Ihr wiederum von den Little Sisters bekommt.

Gewissensfrage: Tötet Ihr die Mädchen, bekommt Ihr mehr Adam, rettet Ihr sie, bekommt Ihr neben einem alternativen Ende gelegentliche Präsente, die Euch andernfalls vorenthalten werden.

Wie Ihr Euch auch entscheidet: Vorher gilt es, die Umgebung und Fähigkeiten zu nutzen, um die Big Daddys auszuschalten. Kein einfaches Unterfangen, denn die gepanzerten Riesen sind zäh, wendig und aggressiv. Solltet Ihr trotz aller Wehrmöglichkeiten das Zeitliche segnen, erwacht Ihr in einer nahegelegenen Vita-Chamber zu neuem Leben. Zwar startet Ihr mit dem Munitionsstand zum Zeitpunkt Eures Ablebens, Gegner sind dafür aber genauso angeschlagen, wie Ihr sie zurückgelassen habt. Da Munition meist knapp ist, seid Ihr entweder auf Eure Plasmid-Fertigkeiten angewiesen oder Ihr stellt selbst neue Projektile an U-Invent-Stationen her. Dazu verwendet Ihr Bauteile, die Ihr beim Durchsuchen von Schränken, Safes oder Leichen findet. Hackt Ihr Euch in die Bastel-Automaten, benötigt Ihr weniger Rohstoffe.

Das Hacken spielt in "BioShock" eine wichtige Rolle: Um beispielsweise das Sicherheitssystem zu manipulieren, greift Ihr auf automatische Hacking-Tools zurück oder absolviert eine Knobelaufgabe: Wie im Puzzle-Klassiker "Pipe Dream" ordnet Ihr Rohrstücke innerhalb eines Zeitlimits so an, dass eine Flüssigkeit vom Start zum Ziel fließen kann. Hindernisse erschweren gelegentlich die Grübelarbeit, wohingegen diverse Plasmide

Matthias Schmid

Warum bin ich von "BioShock" nicht so beeindruckt wie die Kollegen? An der genialen Atmosphäre, dem einzigartigen Setting und der kranken Story kann's nicht liegen. Wohl, weil mich einige Kleinigkeiten stören: Ständig Medipacks einzusetzen und jeden Millimeter von Rapture nach Munition absuchen zu müssen, finde ich ein bisschen altmodisch. Auch stört mich das einseitige aggressiv-hektische Angriffsverhalten der Splicer. Und warum kann ich nicht gleichzeitig ballern und Plasmide einsetzen?

360 Elektroschock-Therapie der etwas anderen Art: Mit Hilfe des Electrobolt-Plasmid beruhigt Ihr den hektischen Spider-Splicer.

COLLECTOR'S EDITION



Neben der normalen Version erscheint auch in Deutschland die "BioShock" Collector's Edition. In der wuchtigen Box befinden sich neben dem Spiel eine Making-of-DVD, der famose Soundtrack auf CD, sowie eine ca. 14 cm große, handbemalte "Big Daddy"-Figur. Dieses limitierte Paket ist für rund 70 Euro im Fachhandel erhältlich und dürfte recht schnell ausverkauft sein, also greift zu!



360 **Sobald der Big Daddy zu toben beginnt – zu erkennen an den rot leuchtenden 'Augen' – wird's für Euch brenzlig: Mit immenser Feuerkraft und blitzschnellen Rammattacken macht er Euch ruckzuck platt. Das 'Winter Blast'-Plasmid verschafft Euch ein paar Sekunden Verschnaufpause.**

diesen Vorgang vereinfachen können. Etwas schade finden wir allerdings, dass in den zahlreichen Hack-Einsätzen stets das gleiche Minispiel zum Einsatz kommt. Hier hätten wir uns beispielsweise für Verkaufsautomaten und Kameras unterschiedliche Aufgaben gewünscht.

Apropos Kamera: Ihr habt ebenfalls eine im Gepäck. Sie kommt bei diversen Aufgaben zum Einsatz, gelungene Schnappschüsse verschaffen Euch Vorteile.

André Kazmaier

Die Big Daddys sind schön und gut, was "BioShock" aber für mich auszeichnet, ist das geniale Plasmidsystem. So viel Raum zum Experimentieren bietet kein anderes Spiel. Deshalb kann ich selbst Ego-Shooter-Verächtern einen Probezock ans Herz legen. Nur das Missionsdesign (laufe von A nach B) und die immer gleichen Geschicklichkeitseinlagen sind deplatziert.

Die Atmosphäre

Audiovisuell ist "BioShock" ebenso originell wie fesselnd. Einzelne Texturen sind zwar beim genauen Hinsehen nicht auf dem neuesten Stand und wirken etwas matschig, das stimmungsvolle und unverbrauchte Art-Design kompensiert dieses kleine Manko aber locker. Kraftvolles Orange oder Rosa setzt im vorherrschenden Dunkelgrün des Meerwassers intensive Akzente. In Kombination mit dem heruntergekommenen Interieur der einzelnen Stadtbereiche, die einst durch elegante Art-Decó-Formen und stilsicheres Mobiliar bestachen, entfaltet sich eine verstörende Wirkung. Verstärkt wird diese durch eine hervorragende Klanguntermalung. Über eine Surround-Anlage ortet Ihr stampfende Big Daddys oder leise surrende Überwachungskameras.

Die deutsche Version

Take 2 hat sich bei der Lokalisierung viel Mühe gemacht. Vor allem die deutsche Sprachausgabe setzt Maßstäbe: Splicer fluchen und jammern, Little Sisters trällern fröhlich oder weinen bitterlich, selbst verrauschte Tonbandaufnahmen strotzen vor Ausdrucksstärke – professionelle Sprecher lohnen sich eben doch. Gekrönt wird dieser audiovisuelle Leckerbissen durch einige heftige und clever platzierte Schockmomente. Wir empfehlen übrigens den mittleren Schwierigkeitsgrad, denn auf 'leicht' hauchen die Big Daddys bereits nach wenigen Schrotladungen ihr Leben aus und die bedrohliche Atmosphäre leidet immens.

Die minimalen Schnitte der deutschen Version fallen atmosphärisch wie spielerisch nicht ins Gewicht: Noch immer rennen brennende Gegner schreiend umher, lediglich auf das Herumschleudern von Leichen müsst Ihr verzichten. *mh*

BIOSHOCK

» ca. 20 Stunden Umfang
» große spielerische Freiheit
» von den Machern von "System Shock 2"
» erscheint auch als Collector's Edition
» deutsche Version minimal geschnitten
» deutsche und englische Sprachausgabe
» hervorragende deutsche Synchro

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	10 von 10



Crazy Taxi: Fare Wars

INFOS

System	PSP
Entwickler	Sniper Studios, USA
Hersteller	Sega
Genre	Action-Rennspiel
Termin	7. September
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Vergnügliche Chaos-Raserei mit viel Witz und Charme: wenig Tiefgang, aber der Umfang stimmt und zwischendurch macht's viel Laune.



PSP **Missachtung der Verkehrsregeln gehört bei "Crazy Taxi" dazu. Aber keine Sorge: Die Fußgänger bringen sich immer rechtzeitig in Sicherheit.**

Zur Blütezeit des Dreamcasts haute Sega einen originellen Titel nach dem anderen raus – darunter den Arcade-Spaß "Crazy Taxi", bei dem Ihr als vogelwild durch die Gegend rasender Chauffeur in Windeseile Passagiere an Ihr Ziel bringen solltet. 2000 und 2001 erschienen die ersten beiden Episoden, die nun auf der PSP zusammen als "Fare Wars" ihr Comeback feiern dürfen. Nicht dabei ist der verunglückte dritte Teil "High Roller", ernsthaft vermissen dürfte den aber niemand...



PSP **Die Minispiele sind teilweise ausgesprochen abgedreht.**

Auf der UMD bekommt Ihr originalgetreue Umsetzungen der beiden Flitzereien mitsamt je zwei Stadtgebieten, allen Fahrern und skurrilen Minispielen geboten. Lediglich der Soundtrack wurde geändert: Wahrscheinlich hätte Offspring das Budget gesprengt, jetzt rocken eben ein paar unbekanntere, aber akzeptable Ersatzkapellen.

Technisch macht die Umsetzung eine schicke Figur, obwohl viele Texturen recht matschig sind – aber während der Fahrten fällt Euch das kaum auf. Auch die Steuerung benötigt etwas Eingewöhnung, bis Ihr die kniffligeren Aktionen wieder hinbekommt. "Crazy Taxi: Fare Wars" hat zwar nicht mehr ganz den Pfiff wie früher, taugt's aber definitiv. *us*

Ulrich Steppberger

Zur Jahrtausendwende waren die "Crazy Taxi"-Titel großartig: Das friedliche und mit viel Humor umgesetzte Grundprinzip, die frei befahrbaren Städte und die teils kniffligen Minispiele brachten den Spaß auf den Punkt. Das alles hat die PSP-Portierung gelungen ins Handheld-Format hinübergerettet. Allerdings ist der Lack die letzten paar Jahre doch etwas vom Taxi geblättert: Die konsequent auf kurze Runden getrimmten Touren sind eben doch auf Dauer recht schlicht geraten – aber genau für die Fahrt zwischendurch ist "Crazy Taxi" klasse.

CRAZY TAXI: FARE WARS

- beide Automaten- bzw. Dreamcast-Teile auf einer UMD
- 4 Gebiete für Eure Fahrten
- 25 witzige Mini-Disziplinen
- erstmals mit Mehrspieler-Modi
- Offspring-Soundtrack nicht mehr dabei
- dafür eigene MP3s abspielbar

PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

79 von 100



MotoGP '07

INFOS

System	360
Entwickler	Climax, England
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Spielerisch fast identischer, aber technisch verbesserter Nachfolger: rundum gelungene und fordernde Motorradsimulation.



360 **Im Extreme-Modus dürft Ihr etwas rabiater rangehen, ohne gleich einen Unfall zu riskieren – wer zu ungestüm ist, steigt aber trotzdem ab.**

Neues Jahr, neues "MotoGP". Allerdings wohl das letzte Mal unter der Federführung von Climax – die Zweiradtäter gehören jetzt zu Disney Interactive. Ob's an der Abschiedsstimmung liegt oder tatsächlich nicht mehr viel Neues rund um die Bikerwelt zu finden gibt, wissen wir nicht – aber "MotoGP '07" zeigt die typischen Anzeichen einer Serienproduktion. Soll heißen: Tiefgreifende Änderungen zum Vorgänger solltet Ihr nicht erwarten. Gerade mal ein neuer WM-Kurs (Misano) gesellt sich zum altbekannten Streckenangebot. Ansonsten stürzten sich die Entwickler vor allem auf die Präsentation: Die Optik hat tatsächlich zugelegt und leistet nun endlich das, was wir schon letztes Jahr erwartet hatten – etwas schickere Texturen und vor allem eine Bildrate, die nur noch in seltenen Fällen ins Wackeln kommt, sind endlich zeitgemäß und gut anzusehen. Außerdem wurde zur hübscheren Präsentation das Drumherum aufgemotzt; so stehen z.B. vor dem Start Boxenluder neben den Fahrern, sind die Zuschauerränge voll besetzt und die Siegerehrungen lebendiger.



360 **Belanglos, aber nett: die Präsentationen vor und nach den Rennen.**

Gleich blieb die anspruchsvolle Steuerung, die Extreme-Bikes kamen uns diesmal sogar etwas sensibler vor. "MotoGP '07" ist ein tolles Rennspiel, ein erneuter Kauf aber nicht zwingend notwendig. *us*

Ulrich Steppberger

"MotoGP '07" ist ein klassischer Serientäter: (Fast) alles bleibt wie letztes Jahr. Trotzdem freut es mich, dass die gröbsten Macken weitgehend ausgemerzt wurden, im direkten Vergleich sieht die Zweiradsimulation einfach besser aus als der Vorgänger. Trotzdem hätte ich mir noch mehr relevante Änderungen gewünscht, denn die knackige Steuerung und aggressiven Gegner machen Nicht-Profis das Leben weiter schwer. Wer sich damit beschäftigen will, kriegt erneut eine hochkarätige Raserei – nur eben nichts wirklich Neues.

MOTOGP '07

- 18 Meisterschafts- und 17 Extreme-Rennstrecken
- darunter ein neuer Kurs (Misano)
- alle Fahrer und Fahrzeuge der WM dabei
- aufgemotzte 'Rennwochenende'-Präsentation
- mehr Online- und Extreme-Rennmodi

Xbox 360 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer *	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

84 von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt


HTTP://WWW.PLAY2BUY.COM
„keine angst...
wir wollen nur spielen“
Die coolsten Preise
Die einfachsten Spiele
Der spannendste Wettkampf
PLAY 2 BUY.COM
DAS ONLINE AKTIONSHAUS
Deutschlands erstes Online-Aktionshaus
gewinnt doch was Ihr wollt ...

Super Paper Mario



INFOS

System	Wii
Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run / Rollenspiel
Termin	September
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Buntes Durcheinander aus Hüpf- und Rollenspiel, das vor Ideen sprüht – leider etwas träge inszeniert.



Wii Bowser mimt ausnahmsweise nicht den Bösewicht, sondern steht Euch hilfreich zur Seite.

Die Softwaretüftler von Intelligent Systems (u.a. "Advance Wars"- und "Wario Ware"-Reihe) haben bei "Super Paper Mario" die beiden Lieblingsgenres des Italo-Klempners in einen Topf geschmissen und kräftig umgerührt – heraus kommt ein wohlschmeckendes Potpourri aus Jump'n'Run und Rollenspiel. Doch damit nicht genug, auch bei der Spielperspektive wollten die Kreativköpfe die Zocker nicht mit einer einzigen Ansicht abspeisen. Und so serviert man dem Spieler ein 2D-Abenteuer, das auf Wunsch auch in eine 3D-Perspektive umgeschaltet werden kann. Doch keine Angst, was sich jetzt vielleicht kompliziert anhören mag, ist in Wirklichkeit ganz einfach. Aber zunächst ein paar Worte zur Story.

Alles beginnt damit, dass Prinzessin Peach mit Bowser zwangsverheiratet wird. Doch ausnahmsweise stellt der Krötenkönig hier nicht den Strippenzieher dar, sondern ist nur eine Marionette im perfiden Schauspiel des finsteren Count Bleck. Der will mit der Hochzeit nämlich heraufbeschwören, was das Dark Prognosticus (ein ominöses Buch) vorhersagt. Das Bündnis der Schönen und des Biests führt laut dem Schmöker nämlich den Weltuntergang herbei.

Ehebrecher

Das kann Mario natürlich nicht zulassen und macht sich auf die Socken. Durch sieben Kapitel mit jeweils vier Levels führt Euch Eure Reise. Trefft Ihr unterwegs auf Gegner, bekämpft Ihr diese nicht wie bei den vorigen "Paper Mario"-Teilen (N64 & GameCube) in Rundenkämpfen, sondern macht Koopas, Lakitus & Co. mit einem Sprung auf die Rübe den Garaus. Doch nicht jeder Bösewicht streicht nach der ersten Hüpfattacke bereits die Segel. Stattdessen dürft Ihr, wie auf einem Trampolin, solange auf den Schurken herumhüpfen, bis sie sich geschlagen geben. Ein Stern mit einer Ziffer gibt Euch Aufschluss darüber, wie viel Schaden jede Attacke bewirkt. Nach jedem Hopser dürft Ihr außerdem durch einen Rüttler der Wii-Fernbedienung eine kleine Akrobatik-Einlage einstreuen (Salti etc.)

MARIO HAT DEN DREH RAUS – DIE FLIP-FUNKTION IM ÜBERBLICK

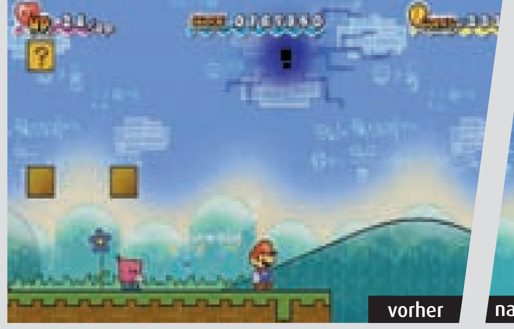


vorher

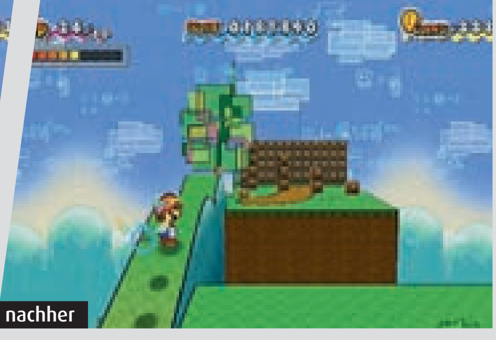


nachher

Sackgasse? Der Klempner steht vor einer Wand und kommt nicht mehr weiter (links). Erst nach dem Dimensionswechsel gibt die Wand einen Geheimdurchgang preis (rechts). Wenn Ihr nicht mehr weiter wisst, ist fast immer die Flip-Funktion der Schlüssel zum Erfolg – dementsprechend oft setzt Ihr sie auch ein.



vorher

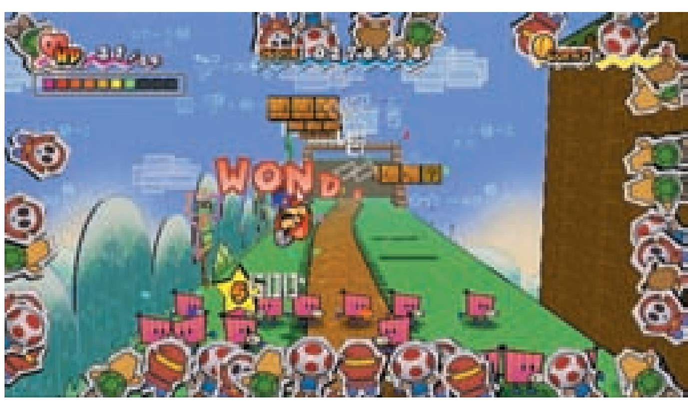


nachher

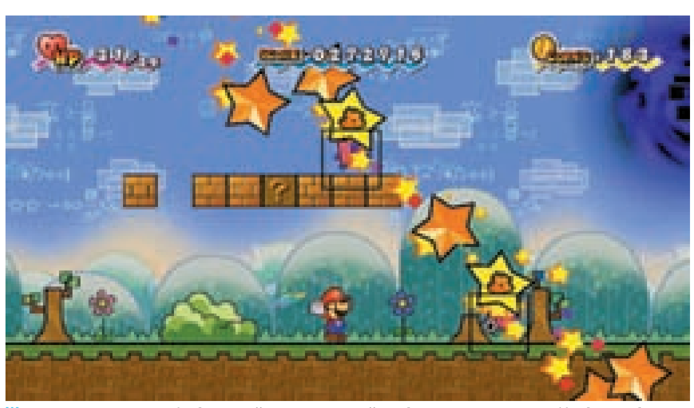
Sackgasse Nummer 2? Mit einem Sprung ist der klaffende Abgrund rechts von Mario nicht zu überwinden (links). Erst durch den Perspektivenwechsel stellt sich heraus, dass Ihr über den Hügel im Hintergrund einfach hinüberwandern könnt (rechts). Mit pfiffigen Einfällen geizen die Entwickler von Intelligent Systems nicht!

André Kazmaier

Als Fan der RPG-Vorgänger bin ich etwas enttäuscht vom neuesten Scherenschnitt-Abenteuer des Klempners – wenn auch auf hohem Niveau. Die vielen Plaudereien im Spiel hemmen einfach zu oft den Spielfluss. Und den Rundenraufereien der Prequels würde ich jederzeit Vorrang vor den traditionell angehauchten Hüpfereien geben. Und trotzdem: "Super Paper Mario" bleibt ein klasse Spiel. Allein für die geniale Flip-Funktion verleihe ich Intelligent Systems schon jetzt die Auszeichnung 'Bestes Feature 2007'. Und was den Humor anbelangt, stellen die Entwickler ihr Talent ebenfalls wieder eindrucksvoll unter Beweis: Abgefahrenere Stages oder Bosse findet Ihr in kaum einem anderen Spiel. Das grafische Design ist mir mancherorts aber schon fast zu durchgeknallt.



Wii Führt Ihr bei Angriffen Stunts aus, versammeln sich am Rand Fans. In der 3D-Perspektive hüpft es sich mit dem Steuerkreuz allerdings etwas ungenau.



Wii Kennt man aus früheren "Paper Mario"-Teilen: Mit Items trefft Ihr mehrere Gegner auf einmal. Der Stern zeigt, wie viel Schaden die Attacke verursacht.

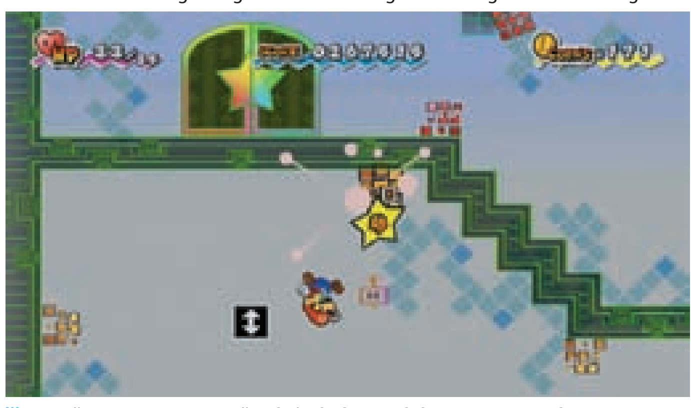
und so Euer Punktekonto füllen. Wer fleißig Gegner plättet, steigt ein Level auf und freut sich fortan über mehr Energie oder Angriffskraft. Gesteuert wird das Ganze übrigens ausschließlich mit der quer gehaltenen Remote, das Nunchuk könnt Ihr getrost ausstöpseln.

Drehen wir eine Runde?

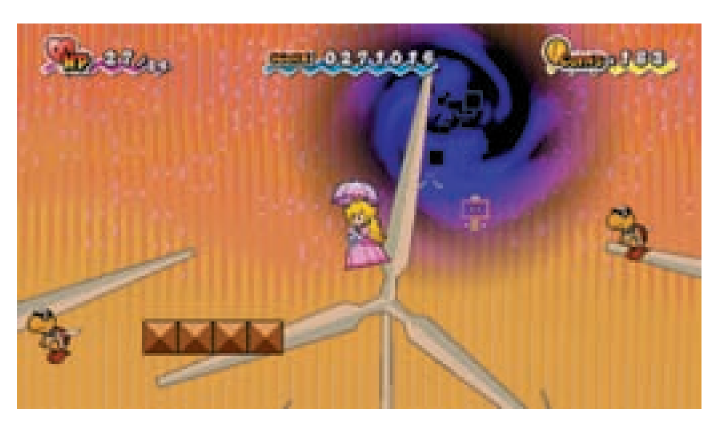
Der größte Clou bei "Super Paper Mario" ist allerdings die Flip-Funktion. Mit dieser dürft Ihr auf Knopfdruck aus der platten Seitenperspektive in eine 3D-Ansicht wechseln. Von diesem Kniff werdet Ihr im Verlauf des Spiels intensiv Gebrauch machen, erspäht Ihr so doch zuvor unsichtbare Geheimgänge, lauft an scheinbar unüberwindbaren Hindernissen vorbei oder lasst Gegner einfach links (oder rechts) liegen. Beliebig lange könnt Ihr in der 3D-Welt allerdings nicht verweilen: Eine regenbogenfarbene Leiste tickt hier langsam herunter. Gelangt sie bei null an, nehmt Ihr Schaden.

Hilft Euch der Dimensionssprung einmal nicht weiter, könnt Ihr immer noch auf Eure treuen Begleiter, die Pixls, zählen. Während der eine Gefährte morsche Wände durch eine Explosion zum Einsturz bringt, transportiert Euch der andere wohlbehalten über Stachelfelder. Allerdings heftet sich immer nur ein Pixl an Eure Fersen; die Gehilfen könnt Ihr jedoch im Menü nach Belieben auswechseln.

Apropos auswechseln: Wahlweise dürft Ihr Mario eine Verschnaufpause gönnen und z.B. als Bowser oder Peach die Gegend unsicher machen. Jeder Charakter verfügt dabei über individuelle Fähigkeiten: Während der wuchtige Koopa-King andere Schurken mit seinem Feueratem flambiert, gleitet die kecke Blondine mit ihrem Regenschirm galant über Abgründe hinweg. Auf Mario könnt Ihr aber trotzdem nicht verzichten, ist er doch der Einzige, der den Perspektivenwechsel beherrscht.



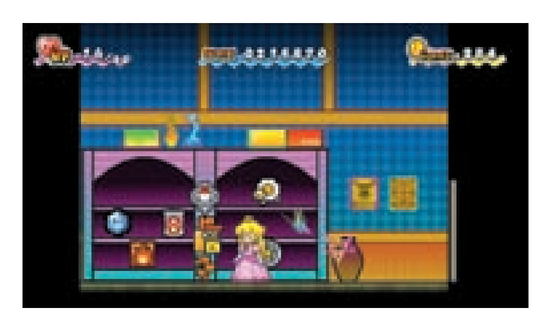
Wii Bei "Super Paper Mario" geht's drüber und drunter: In manchen Abschnitten lauft Ihr an Decke und Wand – ganz schön verwirrend!



Wii Formationsflug: Prinzessin Peach gleitet mit ihrem Schirmchen durch die Lüfte. Die Para-Koopas haben aber schon die Verfolgung aufgenommen.

Das Wechseln Eurer Spielfigur ist mitunter nervig, da es dem Spiel etwas den Wind aus den Segeln nimmt. Überhaupt lässt die Dynamik des Spiels manchmal zu wünschen übrig: Ständige Plaudereien mögen bei einem Rollenspiel zum guten Ton gehören, hier hemmen sie den Spielfluss. Im Gegenzug bringen Euch die langen Textboxen mit amüsanten Dialogen regelmäßig zum Schmunzeln. Die witzige Präsentation zieht sich durch das komplette Spiel. Allein die abwechslungsreichen Welten sorgen dafür, dass Ihr bei der Stange bleibt: Sei es nun eine pixelige 8-Bit-Welt, eine "R-Type"-inspirierte Weltraumsequenz oder eine bizarre High-Tech-Welt, in der Ihr an der Decke lauft. Dazu gesellen sich aberwitzige Endgegner: In einem Wüstenlevel erwartet Euch z.B. ein gigantischer, steinerner Fluggegner – Parallelen zu "Shadow of the Colossus" sind natürlich rein zufällig.

Ihr seht schon: Ihrem Einfallsreichtum lassen die Entwickler Intelligent Systems auch bei "Super Paper Mario" wieder freien Lauf. Ist des Klempners jüngstes Abenteuer also die perfekte Symbiose aus Rollenspiel und Jump'n'Run? Leider nicht ganz: Neben dem angesprochenen Tempoproblem sorgen auch der etwas niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad, das teils gewöhnungsbedürftige Design und die ungenaue Steuerung in der 3D-Umgebung dafür, dass die Klasse der RPG-Vorgänger nicht erreicht wird. Dank der vielen kreativen Einfälle gibt's aber trotzdem eine Kaufempfehlung. *ak*



Wii "Gibt's hier denn keine Schuhe?" Fußbekleidung gibt's in den Shops keine, dafür nützliche Gegenstände.



Wii Hilfreiche Gefährten: Mit den 'Pixls' werft Ihr z.B. gierigen Kriechern eine Bombe in den Rachen.

SUPER PAPER MARIO

- Mix aus RPG und Jump'n'Run, ohne die Rundenkämpfe der Vorgänger
- neuartige Flip-Funktion zum Wechseln der Spielperspektive
- 7 Levels mit je 4 Abschnitten
- ca. 20 Stunden Spielzeit
- verschiedene spielbare Charaktere

Wii

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

Medal of Honor: Airborne



INFOS

System	360 / PS3
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	13. September
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-12

FAZIT

So macht das Spaß: Taktische WW2-Schlachten mit freier Routenwahl, cleveren Gegnern und entwickelbarem Soldaten.



360 Clevere KI: Der Feind schlägt Haken und fällt Euren Kameraden schon mal in den Rücken.

Auf den ersten Blick sieht "Airborne" wie eine erweiterte Version von "Vanguard" aus: Die Operationen Husky, Neptun, Market Garden und Varsity werden um zwei neue Levels (Avalanche und Flakturm) ergänzt, zudem gibt's einen Trainingslevel für Fallschirmspringer. Ganz so einfach ist es aber nicht, denn für die Next-Gen-Ballerei haben sich die Macher etliche Verbesserungen einfallen lassen. Das fängt schon mit dem Fallschirmsprung an, den Ihr jetzt richtig lenken könnt: Mit etwas Übung landet Ihr auf sonst unerreichbaren Dächern, Stadtmauern und Türmen. Diese bieten neben versteckten Extras vor allem optimale Schusspositionen: Mit dem Sniper-gewehr könnt Ihr jetzt erstmal die feindlichen Linien lichten, bevor Ihr Euch mitten ins Getümmel stürzt.

Oliver Ehrle

Die letzten "Medal of Honor"-Episoden haben mich kaum vom Hocker gerissen, aber "Airborne" bringt frischen Wind aufs Schlachtfeld: Endlich dürft Ihr eigene Routen durchs Schlachtfeld suchen und das Abenteuer mit Charakter-entwicklung und Waffen-Upgrades taktisch variieren. Der lenkbare Fallschirmsprung ist eine klasse Idee, damit könnt Ihr selbst beim x-ten Besuch mit neuen Stellungen und Pfaden experimentieren. Zudem hält die clevere KI einige Überraschungen für Euch parat: Ihr habt nie das Gefühl, alle möglichen Kniffe der Feinde zu kennen. Das sorgt bei wüstem Kreuzfeuer für zittrige Finger! Damit wird das schicke "Airborne" der Next-Gen-Konsole nicht nur optisch, sondern vor allem auch inhaltlich gerecht.

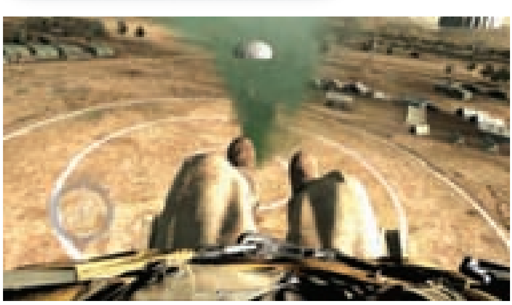
Mehr als nur Geballer

Clevere Planung ist auch nötig, denn die neue KI setzt Euch tüchtig unter Druck: Im Gegensatz zu den "Vanguard"-Soldaten entfachen Freund und Feind nicht bloß ein sinnloses Geballer, sondern bringen mit vielerlei Aktionen echte Schlacht-atmosphäre ins Spiel. Da stürmt ein Wehrmachtsoffizier schon mal todesmutig zwischen die eigenen Linien und streckt zwei oder drei überraschte Kameraden mit dem Kolben nieder. Zudem schleudert der Feind selbst im niedrigen Schwierigkeitsgrad geschickt Granaten zurück – deshalb müsst Ihr auch einzelne Gegner ernst nehmen und häufig die Deckung wechseln.

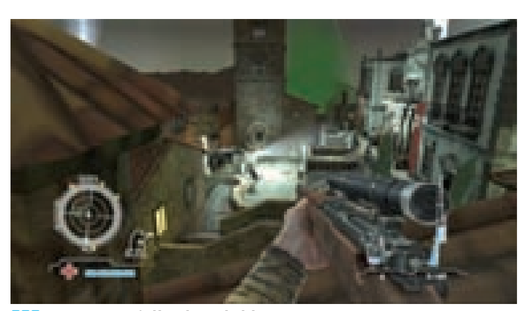


360 Kleine, aber feine Spezialeffekte unterstreichen den Realismus: Das Zielfernrohr überrascht mit Fisheye-Effekt und Korrektur der Sehschärfe.

Das Spiel gibt Euch die Möglichkeit dazu: Die Levels sind frei begehbare Schlachtfelder, in denen es Unmengen an Parallelpfaden und Verstecken gibt – nur wenn Ihr dem Feind in die Flanke fallt, könnt Ihr Schlüssel-stellungen erobern. Wer besonders vorteilhafte Schusspositionen findet, wird sogar mit Auszeichnungen belohnt! Neben den Schusswechseln gibt's natürlich auch geskriptete Ereignisse, in denen Ihr fiese Scharfschützen aufs Korn nehmt und Euch mit mächtigen Panzern anlegt. Taktische Akzente setzt obendrein das trickreiche Waffensystem: Ihr dürft Euren GI individuell ausrüsten, die Wummen mit Upgrades optimieren und Erfahrung im Umgang mit den einzelnen Waffentypen sammeln. Beim Levelaufstieg werden dann diverse Parameter für Präzision und Handhabung verbessert! So lässt sich der Ablauf jeder Schlacht und die Entwicklung des Soldaten vielfältig variieren – dies sorgt für einen hohen Widerspielwert: Es macht richtig Spaß, die turbulenten Missionen mal von ein ganz anderen Seite anzupacken! *oe*



360 Im originellen Trainingslevel lassen sich punktgenaue Fallschirmsprünge vortrefflich üben, damit Ihr...



360 ...im Ernstfall taktisch kluge Positionen wie Türme, Festungsmauern und Dächer ansteuern könnt.

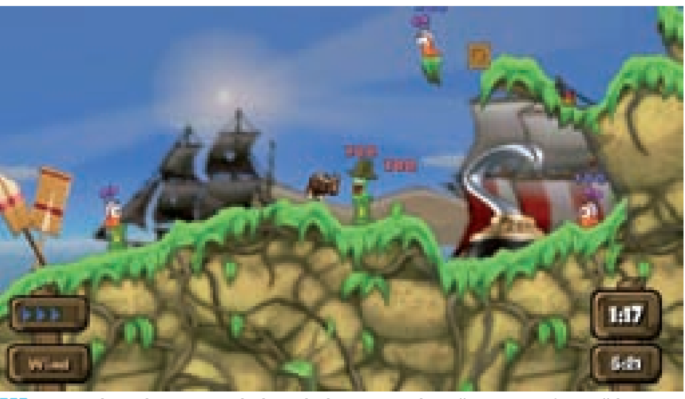
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

- sechs komplexe Schlachtfelder mit freier Pfadwahl
- steuert mit dem Fallschirm individuelle Startkoordinaten an
- überraschend ausgefuchste KI
- taktische Koop-Kämpfe für vier GIs

Xbox 360 — **SPIELSPASS 85 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

Worms Open Warfare 2



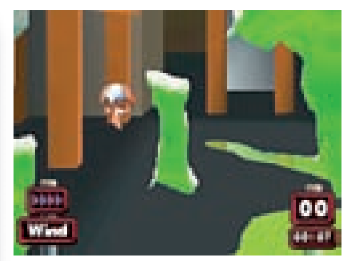
PSP Vor malerischer Piratenkulisse bekriegen sich in "Open Warfare 2" bis zu vier Spieler und sechzehn Würmer – auf Wunsch auch online.

INFOS

System	PSP / DS
Entwickler	Team 17 / Two Tribes
Hersteller	THQ
Genre	Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

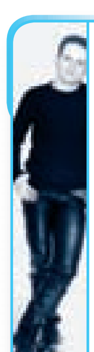
FAZIT

Gewohnt guter Wurmkrieg mit cleveren Neuerungen, Online-Modus und DS-exklusiven Minispielen.



DS Pustet ins Mikro, um den Wurm durch das Labyrinth zu steuern.

Nach "Worms Open Warfare" serviert uns THQ eine Neuauflage der beliebten Wurmschlachten und erfreulicherweise hat sich am bewährten 2D-Spielprinzip des Vorgängers nichts grundlegend verändert. Noch immer bekriegen sich Vierer-Teams rundenweise mit Bazooka, Granaten, Luftangriffen und vielem mehr und bewegen sich via Teleporter, Ninjaseil und Klettergerüst flink über zufallsgenerierte Spielfelder. Eine Änderung sticht DS-Kämpfern allerdings sofort angenehm ins Auge: Auf dem oberen Bildschirm wird nunmehr das erweiterte Spielfeld dargestellt, auf Wunsch blendet Ihr eine Übersichtskarte ein. Neuerdings haben auch Endgegner ihren Weg ins Spiel gefunden: Um sie zu bezwingen, müsst Ihr akribisch mit Eurer Ausrüstung haushalten bzw. unterwegs Kisten nach neuen Hilfsmitteln durchsuchen. Wie gehabt individualisiert Ihr Eure Wurmtruppen mit eigenen Namen, Hautfarben, Sprachsamples und Klamotten. Löblich: Neben den taktischen Bosskämpfen gibt's in der Kampagne weitere knifflige Aufgaben. So müsst Ihr beispielsweise mit nur einem Energiepunkt durch ein Minenfeld gelangen. Auf dem DS finden sich zudem drei süchtigmachende Minispiele. Manövriert Euren Fallschirm-Wurm pustend durch Labyrinthe oder zeichnet Linien, um die rückgratlosen Krieger vor dem Absturz zu bewahren. *mh*



Michael Herde

Zwar macht die Wurmschlacht endlich vernünftigen Gebrauch von den beiden DS-Bildschirmen, die PSP-Version ist trotzdem übersichtlicher. Den Stylus könnt Ihr im Hauptspiel stecken lassen, nur die exklusiven Minispiele nutzen die DS-Fähigkeiten. Wie immer ist die Wurm-KI etwas unausgewogen und die Rundenkämpfe sind vor allem mit menschlichen Mitspielern sehr spaßig.

WORMS OPEN WARFARE 2

- » klassisch im 2D-Comicstil gehalten
- » 6 Kriegslandschaftstypen, Spielfelder entstehen per Zufallsgenerator
- » 24 Waffen und Hilfsmittel
- » mit einem Modul / einer UMD spielbar
- » beide Versionen inklusive Online-Modus

SYSTEM-VERGLEICH

Beide Versionen sehen putzig aus und gefallen durch spaßige Sprachsamples. Die PSP-Version spielt sich dank des größeren Bildschirms übersichtlicher als das DS-Pendant, das erstmals beide Bildschirme nutzt.

PSP — SPIELSPASS 78 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

DS — SPIELSPASS 77 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

SingStar

INFOS

System	PS2 / PS3
Entwickler	Sony London, England
Hersteller	Sony
Genre	Musikspiel
Termin	September
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Für jeden Mainstream-Fan etwas dabei: Die neuen "SingStar"-Versionen bieten bekannte und meist ausgewogene Hits für jede Party.



PS3 Im SingStore bietet Sony neue Lieder zum kostenpflichtigen Download an.

Sony bläst zum Großangriff auf Eure PS2 und sucht erstmals auch die PS3 heim. Die Lizenz zum Gelddrucken wird ordentlich ausgereizt, weshalb neben den hier getesteten "SingStar"-Versionen in naher Zukunft viele weitere erscheinen sollen. Neben diversen thematisch sortierten Compilations gibt es mit der Toten-Hosen-Edition erstmals ein "SingStar", das sich nur einer Band widmet. Wir sind gespannt, ob dieses gelungene Beispiel Schule macht und uns demnächst eine Ärzte- oder Onkelz-Version ins Haus steht.

Sämtliche PS2-Trällereien bieten die gleichen Modi: Singt alleine, im Duett oder im Party-Modus mit bis zu acht Spielern. Während im Hintergrund eines der 30 Musikvideos (24 bei den Hosen) und Medleys läuft, orientiert Ihr Eure Tonlage an den eingeblendeten Leisten. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad variiert Ihr Eure Stimmlage häufiger, wirklich singen muss aber niemand können, um an feucht-fröhlichen Abenden mit Freunden Spaß zu haben – Grölen oder Summen liefert häufig akzeptable Ergebnisse. Aus diesem Grund haben "Die Toten Hosen" und "Aprés-Ski Party" auch die höchste Wertung erhalten – diese Versionen bleiben auch bei gestiegenem Alkoholpegel noch gut spielbar. Letztendlich ist es aber Eurem Musikgeschmack überlassen, ob Ihr Euch zurück in die Neunziger beamt, deutsche Popnümmerchen intoniert oder hinreißende Rockballaden zum Besten gebt. Etwas enttäuscht waren wir allerdings von der Titelauswahl der Deutsch-Rock/Pop-Ausgabe, denn wo sind die Rocksongs abgeblieben?

"SingStar" – Next Generation

Für das PS3-Debüt liefert Sony eine bunt gemischte Hit-Sammlung aus drei Jahrzehnten Rock- und Pop-Geschichte sowie aktuellen Chartstürmern. Für den Einstieg keine schlechte Auswahl, der eigentliche Clou besteht aber in der Option, via SingStore neue Lieder herunterzuladen. So spart Ihr Euch den Neuerwerb vorgefertigter Zusammenstellungen und kauft nur, was Ihr auch wirklich haben wollt. Was der Spaß kosten wird, ist allerdings noch nicht bekannt. In der nächsten MAN!AC liefern wir Euch diese und weitere Information im Online-Nachtest.

Spielerisch unterscheidet sich die PS3-Ausgabe nicht von den PS2-Pendants, lediglich die Optik wurde aufgepeppt. Via USB-Kamera zeichnet Ihr Eure Performance auf und stellt sie online. Mit den kabellosen Bluetooth-Mikros, die Ihr zusammen mit dem Spiel erwerbt, seid ihr jetzt mobiler denn je und könnt nach Herzenslust vor dem Fernseher posen.

Schade: Zwar funktionieren die alten PS2-Mikrofone an der PS3, allerdings nur bei der PS3-Version. *mh*

Michael Herde

Während das PS3-"SingStar" interessante Online-Ansätze bietet, die in Zeiten von YouTube & Co. auf Gegenliebe stoßen dürften, überzeugen die PS2-Versionen in unterschiedlichem Maße: Die "Rock Ballads" sind zwar nicht allzu rockig, strotzen aber vor Hits. "Die 90s" vereinen ein breites Spektrum an Pop-Songs, leider ist keine deutsche Band vertreten. Den Vogel schießen "Die Toten Hosen" und die "Après-Ski Party" ab: Selbst im Vollsuff bleiben die Nummern singbar. Ich kann zwar weder Mickie Krause noch Karaoke etwas abgewinnen, habe mich aber dazu hinreißen lassen, bei "Finger im Po Mexiko" grölend durch die Redaktion zu hopsen. Den Text zu "Viva Colonia" von De Höhner kann man als Nicht-Ruhrpottler indes kaum lesen.

DIE TOTEN HOSEN

Auld Lang Syne
1.000 gute Gründe
All die ganzen Jahre
Alles wird vorrübergehen
Alles aus Liebe
Bayern
Bonnie + Clyde
Eisgekühlter Bommerlunder
Freunde
Friss oder stirb
Hier kommt Alex
Hier kommt Alex (unplugged)
Ich bin die Sehnsucht in Dir
Kein Alkohol (ist auch keine Lösung)
Nur zu Besuch
Paradies
Pushed Again
Schön sein
Steh auf, wenn du am Boden bist
Still, Still, Still
Walkampf
Was zählt
Wünsch Dir was
Zehn kleine Jägermeister

SINGSTAR PS3

Blink 182 – All The Small Things
Britney Spears – Toxic
Christina Stürmer – Nie genug
Coldplay – Fix You
Depeche Mode – Precious
Fools Garden – Lemon Tree
Gorillaz – Feel Good Inc.
Gwen Stefani – Cool
Junior Senior – Move Your Feet
Lou Bega – Mambo No. 5
Macy Gray – I Try
Musical Youth – Pass The Dutchie
Nelly Furtado – Powerless
Outkast – Hey Ya!
Pussycat Dolls – Beep
Reamonn – Tonight
R.E.M. – Losing My Religion
R. Williams & N. Kidman – Something Stupid
Ronan Keating – Lovin' Each Day
Rosenstolz – Auch im Regen
Sarah Connor – Bounce
Scissor Sisters – I Don't Feel Like Dancin'
Supergrass – Alright
Texas Lightning – No No Never
The Cardigans – Lovefool
Tokio Hotel – Der letzte Tag
Twisted Sister – We're Not Gonna Take It
U2 – Beautiful Day
US 5 – Maria
Weezer – Buddy Holly

SINGSTAR: DIE TOTEN HOSEN

» 24 Hosen-Hits aus über 20 Jahren Bandgeschichte
» erstes "SingStar" mit nur einer Band
» Mix aus Balladen, Punk und Saufliedern

PlayStation 2 — SPIELSPASS

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	9 von 10

85 von 100

SINGSTAR

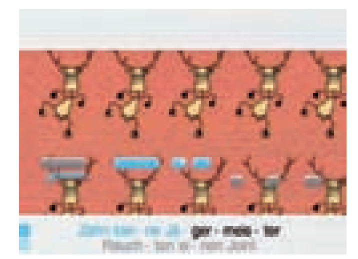
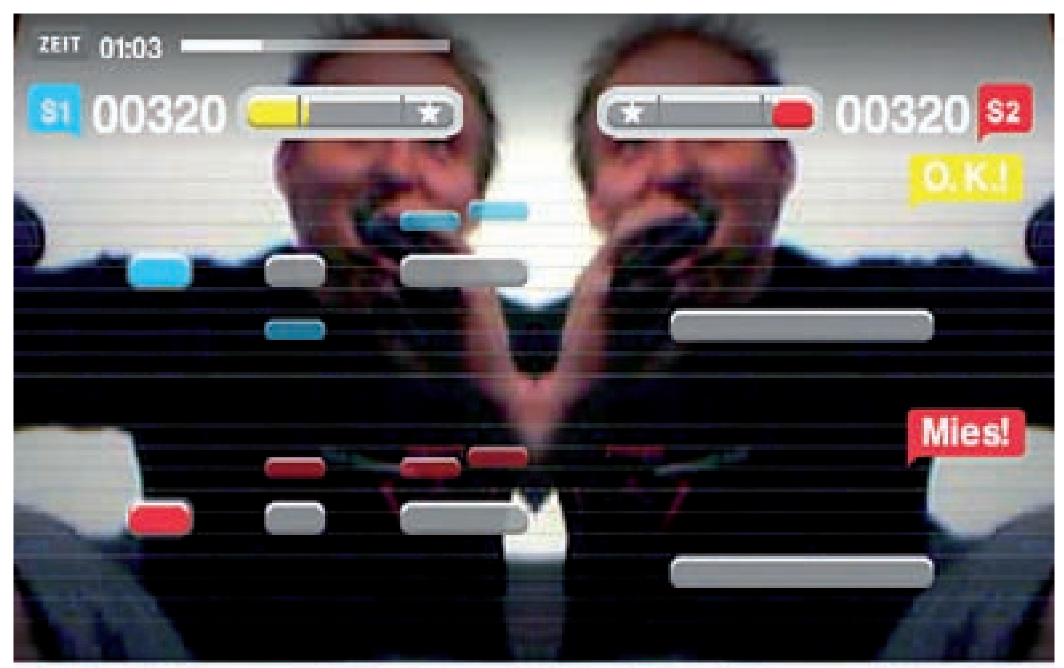
» neue Lieder über SingStore erhältlich
» inklusive kabelloser Bluetooth-Mikros
» MySingStar-Community: nehmt Videos via EyeToy- oder PS3-Kamera auf

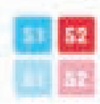
PlayStation 3 — SPIELSPASS

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10







PS2 Vor EyeToy-generierten Hintergründen, Standbildern und Musikvideos erhaltet Ihr Rückmeldung über Eure Sangeskünste. Während die Crash Test Dummies (links oben) recht einfach zu singen sind, wird es bei "Without You" schon schwieriger. Mickie Krauses Spaßnummer "Finger im Po Mexiko" hat's uns angetan.

ROCK BALLADS

Air Supply – All Out Of Love
Alannah Myles – Black Velvet
Anastacia – Left Outside Alone
Avril Lavigne – I'm With You
Boston – More Than A Feeling
Boy Meets Girl – Waiting For A Star To Fall
The Calling – Wherever You Will Go
Cutting Crew – (I Just) Died In Your Arms
Cyndi Lauper – Time After Time
Duran Duran – Ordinary World
Europe – Carrie
Heart – Alone
Jon Secada – Just Another Day (Without You)
Lone Star – Amazed
Marc Cohn – Walking In Memphis
Meat Loaf – I'd Do Anything For Love
Mr. Big – To Be With You
Mr. Mister – Broken Wings
Mr. Mister – Kyrie
Nickelback – How You Remind Me
Nilsson – Without You
Poison – Every Rose Has Its Thorn
Queen – The Show Must Go On
Roxette – It Must Have Been Love
Roxette – Listen To Your Heart
Starship – Nothing's Gonna Stop Us Now
Sugababes – Too Lost In You
T'Pau – China In Your Hands
Tina Arena – Chains
Toto – Africa

DIE '90S

All Saints – Never Ever
Aqua – Barbie Girl
B-52's – Love Shack
Barenaked Ladies – One Week
Billy Ray Cyrus – Achy Breaky Heart
The Cardigans – Lovefool
The Cranberries – Zombie
Crash Test Dummies – MMM MMM MMM...
The Cure – Friday I'm In Love
Divinyls – I Touch Myself
EMF – Unbelievable
Gin Blossoms – Hey Jealousy
Lisa Loeb – Stay (I Missed You)
M-People – Movin' On Up
MC Hammer – U Can't Touch This
Meredith Brooks – Bitch
Nathalie Imbruglia – Torn
New Kids on the Block – Step By Step
N. Cave & K. Minogue – Where The Wild Roses Grow
Poison – Unskinny Bop
R.E.M. – Everybody Hurts
Radiohead – Creep
Roachford – Only To Be With You
Savage Garden – I Want You
Seal – Kiss From A Rose
Sir Mix A Lot – Baby Got Back
Spice Girls – Wannabe
Spin Doctors – Two Princes
Technotronic feat. Felly – Pump Up The Jam
Wet Wet Wet – Love Is All Around

DEUTSCHE ROCK POP VOL 2.

2raumwohnung – 36 Grad
Beatplanet – Dreh Dich um und geh
Christina Stürmer – Scherbenmeer
Helge Schneider – Käsebrot
Ich+Ich – Umarme mich
Jan Delay – Klar
Joy Denalane – Was auch immer
Juli – Wir beide
Killerpilze – Ich kann auch ohne Dich
Kim Frank – Lara
Luttenberger-Klug – Super Sommer
MIA – Zirkus
Madsen – Du schreibst Geschichte
Maya Saban – Hautnah
Mellow Mark – Was geht ab mit der Liebe?
Die Moulinettes – Herr Rossi sucht das Glück
Ohrbooten – Bewegung
Oliver Pocher – Schwarz und Weiß
Pohlmann – Wenn jetzt Sommer wär
Die Prinzen – Alles nur geklaut
Pur – Ein graues Haar
RZA feat. Xavier Naidoo – Ich kenne nichts...
Revolverheld – Generation Rock
Roger Cicero – Zieh die Schuh aus
Rosenstolz – Aus Liebe wollt ich alles...
SDP – Der Anfang anzufangen
Tele – Mario
Tokio Hotel – Schrei
Virginia Jetzt! – Mehr als das
Wir sind Helden – Soundso

APRÈS-SKI PARTY

Banaroo – Dubi Dam Dam
Bellamy Brothers – Let Your Love Flow
DJ Bobo – Chihuahua 2002
DJ Ötzi & Nik P. – Ein Stern
E.A.V. – Ding Dong
Fritz & The Downhill Gang – Genie auf die Ski
Guildo Horn – Guildo hat Euch lieb
Hermes House Band – Country Roads
Höhner – Viva Colonia
Höhner – Wenn nicht jetzt, wann dann?
Jumpy & Mungo Jerry – In der Winterzeit
K2 – Der Berg ruft
Krümel – Zieh Dich aus wir müssen reden
Lollies – Wenn Du denkst Du denkst
Mickie Krause – Finger im Po Mexiko
Mickie Krause – Laudato Si
Nena – Irgendwie, irgendwo, irgendwann
Olaf Henning – Cowboy und Indianer
Oliver Pocher – Schwarz und Weiß
PS Alex – Eine Frau die mich nach Hause trägt
Peter Wackel – Ladioo
Peter Wackel – Ü 30
Rabaue – Was kann ich denn dafür...
De Randfichten – Lebt denn der alte Holzmichel...
Rednex – Cotton Eye Joe
Die Rheinländer – Wir wollen alle immer nur...
Right Said Fred – You're My Mate
Rühmann's (Sch)erben – Ein Freund, ein guter...
Wolfgang Petry – Wahnsinn
Yoomiii – A Kiss Is All I Miss

SINGSTAR: ROCK BALLADS

» 30 mehr oder weniger rockige Balladen
» diverse Medleys einstellbar
» unterstützt EyeToy-Kamera: knipst Fotos oder bindet Euch in Hintergründe ein

PlayStation 2
Singleplayer 3 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 3 von 6
Sound 9 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

SINGSTAR: '90S

» 30 Hits aus verschiedenen Sparten
» keine deutschen Bands dabei
» diverse Medleys einstellbar
» unterstützt EyeToy-Kamera

PlayStation 2
Singleplayer 3 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 3 von 6
Sound 9 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

SINGSTAR: DEUTSCHE ROCK POP VOL. 2

» 30 deutschsprachige Titel
» wo sind die Rocksongs?
» inklusive Helge Schneider
» Medleys und EyeToy-Unterstützung

PlayStation 2
Singleplayer 3 von 10
Multiplayer 6 von 10
Grafik 3 von 6
Sound 9 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

SINGSTAR: APRÈS-SKI PARTY

» 30 Partykracher für jenseits der Zwei-Promille-Grenze
» diverse Medleys einstellbar
» unterstützt EyeToy-Kamera

PS2
Singleplayer 3 von 10
Multiplayer 9 von 10
Grafik 3 von 6
Sound 9 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

Stuntman: Ignition

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	Paradigm, England
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4 (360) / 1-2 (PS2)

FAZIT

Spektakulär inszenierte Verschrottungsfahrten, die manchmal nur durch Auswendiglernen zu meistern sind.



360 Vom Löschfahrzeug über den Sattelschlepper bis hin zum Bat-Mobil – die Vehikel bieten Abwechslung.

Noch vor einigen Jahren wusste niemand, wie hart der Beruf eines Stuntmans wirklich ist. Als Atari 2002 das Spiel zum aufregendsten Job der Welt veröffentlichte, änderte sich das schlagartig. Weltweit saßen Zocker mit ausgerissenen Haaren und zertrümmerten Joypads vor ihrer PS2. Der Grund: "Stuntman" war entschieden zu schwer!

Superhart war gestern

Fünf Jahre später erscheint mit "Stuntman: Ignition" der Nachfolger. Und der hat es immer noch in sich, wurde glücklicherweise aber drastisch entschärft. Doch zunächst ein paar Worte zum Spielablauf: Für insgesamt sechs Filme (von der Comic-Verfilmung bis hin zum Agenten-Streifen) werdet Ihr als Film-Double engagiert. Nach einem kurzen Briefing durch den Regisseur geht's los: Mit Eurem Flitzer brettert Ihr durch Städte, Einöden und sogar Eiswüsten. Unterwegs bekommt Ihr ständig Anweisungen vom Regisseur, welcher Stunt der nächste ist: "Fahre knapp an der Straßenbahn vorbei!", "Drift-Wende nach rechts!", "Knapp an der Explosion vorbei!".

Damit Ihr genau wisst, wo und wann Ihr die Manöver auszuführen habt, tauchen zusätzlich zu den Durchsagen Symbole und Felder auf dem Schirm auf. Dumm nur, dass einige Stunts zu spät oder zu unvermittelt eingeblendet werden. Bis Ihr manchmal versteht, was Ihr zu tun habt, seid Ihr schon lange am Objekt vorbeigerast. Deshalb kommt es (im schlimmsten Fall) schon mal vor, dass Ihr eine Aufnahme gut zehnmal wiederholen müsst – zum Glück sind die Ladezeiten bei einem Neustart aber erfreulich kurz.

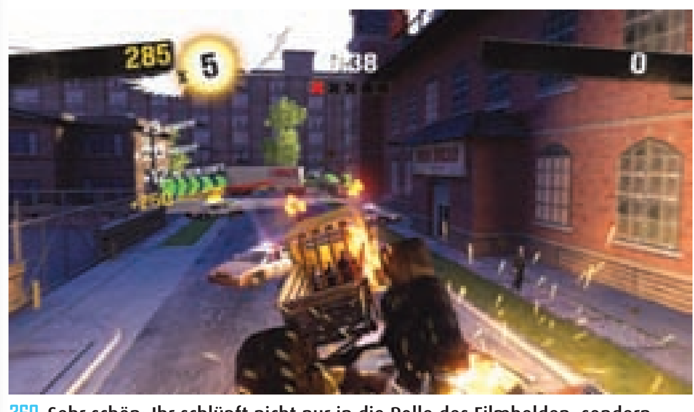
Einige weitere Änderungen sorgen dafür, dass "Stuntman: Ignition" nie so frustig wird wie sein berühmt-berüchtigter Vorgänger. Ihr müsst Euch zwar immer noch sputen, rechtzeitig zum nächsten Stunt zu kommen, das ehemals gnadenlose Zeitlimit wurde aber in den Ruhestand geschickt – und mit ihm das undurchsichtige Regelwerk des Originals: Wer jetzt fünf Stunts versaut, muss von vorne ran. Unverständlich ist die recht lieblose Umsetzung der PlayStation-2-Version. Diese sieht nicht nur aus wie ein Titel der ersten Generation, sondern spielt sich auch dezent zäher. *ak*



PS2 Symbole zeigen Euch, welches waghalsige Manöver Ihr als nächstes auszuführen habt. Hier müsst Ihr zwischen dem Gegenverkehr durchfahren.

André Kazmaier

"Stuntman: Ignition" ist sicher nicht für jedermann geeignet. Zwar ist das Spiel nicht mehr so bockschwer wie sein Vorgänger, auswendig lernen müsst Ihr die Strecken gelegentlich trotzdem. Habt Ihr jedoch eine Aufnahme perfekt im Kasten, verleiht das einen ungemeinen Motivationsschub. Das liegt vor allem an den cool choreographierten Fahrten. Was kann es schöneres geben, als seinem Sportflitzer via Lachgaseinspritzung die Sporen zu geben und in Zeitlupe über einen explodierenden Tanklaster zu springen? Die optisch nüchterne PS2-Fassung vermittelt diese Intensität leider nur bedingt.



360 Sehr schön: Ihr schlüpft nicht nur in die Rolle des Filmhelden, sondern macht auch als Bösewicht Polizeiautos platt.

STUNTMAN: IGNITION

- » 6 Filmsets à 6 Missionen
- » 6 zusätzliche Nebenjobs, bei denen Ihr z.B. eine Autowerbung dreht
- » Editor für eigene Stunt-Arenen
- » Eure Fahrten werden in einen Filmtrailer verpackt (auf 360 in Echtzeit)

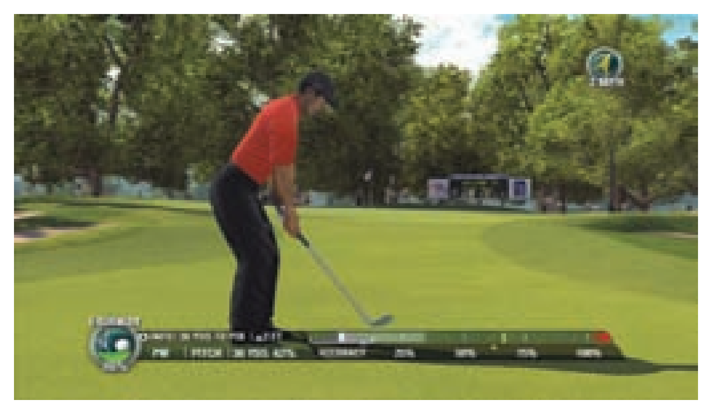
SYSTEM-VERGLEICH

Die Optik fällt auf der PS2 ab. Im Gegensatz zur Xbox-360-Version fehlen beim Sony-Pendant Online-Rennen und im Multiplayer-Modus dürfen nur zwei (statt vier) Spieler ran – ansonsten sind sie inhaltsgleich.

PlayStation 2		
Singleplayer	7 von 10	SPIELSPASS 70 von 100
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	3 von 6	
Sound	5 von 10	

Xbox 360		
Singleplayer	8 von 10	SPIELSPASS 78 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

Tiger Woods PGA Tour 08



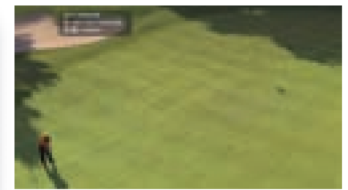
360 Wollt Ihr den Ball nicht mit 100 Prozent Krafteinsatz schlagen, bietet die Leiste der Drei-Klick-Steuerung eine gute Orientierungshilfe.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Gewohnt gute und umfangreiche Golfsimulation, deren größte Neuerung die optionale Drei-Klick-Steuerung darstellt.



PS3 Richtet Euch beim Einlochen nach der Hilfslinie des 'Putt Preview'.

Die Rufe der alten Golfer-Garde wurden erhört: Im 08er-Update der "Tiger Woods"-Serie dürft Ihr Schwünge auf Wunsch mit der z.B. aus "Everybody's Golf" bekannten Drei-Klick-Steuerung ausführen. Umso unverständlicher ist es, dass man den Analog-Schwüngen nicht auch eine (zumindest optionale) Schwungleiste spendiert hat. Stattdessen lässt sich noch immer etwas schwer einschätzen, mit wieviel Kraft Ihr die weiße Kugel über die Kurse drescht. Apropos Kurse: Die sind im Vergleich zum Vorgänger von zwölf auf 16 angewachsen. Grafisch hat sich auf dem Rasen allerdings nicht viel getan. Während Golf-Guru Tiger Woods wie immer fantastisch modelliert ist, wirken die Umgebungen trotz hübscher Bäume noch immer etwas trist. Bis auf die neue Schwungsteuerung halten sich auch die spielerischen Innovationen in Grenzen, ein paar gibt es aber doch: So beeinflusst die 'Shot Confidence' etwa Eure Leistung mit den einzelnen Schlägern. Gelingen Euch z.B. mit dem Eisen 6 mehrere Traumschläge hintereinander, steigt Euer Selbstvertrauen mit diesem Arbeitsutensil. Das führt dazu, dass sich der Zielkreis bei diesem Schläger verkleinert und sich die Präzision im Gegenzug vergrößert. Der neue 'Putt Preview' sorgt außerdem dafür, dass das Einlochen auf dem Grün etwas leichter fällt. Ein weiteres nettes Feature: Ladet einen Schnappschuss Eures Gesichts hoch und pappt es auf einen virtuellen Golfer. *ak*



André Kazmaier

Das neue "Tiger Woods" ist wie immer ein klasse Golfspiel. Allerdings gehört der wenig spektakuläre Karriere-Modus meiner Meinung nach endlich überarbeitet. Sich durch den Terminplaner zu klicken – das kann ja wohl nicht der Weisheit letzter Schluss sein. Dafür begrüße ich die Rückkehr der alternativen Schwungsteuerung – auch wenn mir diese einen Tick zu schnell abläuft.

TIGER WOODS PGA TOUR 08

- » mit optionaler Drei-Klick-Steuerung
- » insgesamt 16 Kurse
- » neue Features: Shot-Confidence, Putt-Preview, Photo GameFace
- » besonders gute Schläge können ins GamerNet hochgeladen werden

SYSTEM-VERGLEICH

Optisch und inhaltlich sind die 360- und PS3-Fassungen identisch. Die mit noch mehr Spielmodi und Kursen ausgestatteten PS2- und Wii-Versionen nehmen wir nächsten Monat unter die Lupe.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 84 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 84 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Heavenly Sword

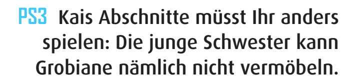
INFOS

System	PS3
Entwickler	Ninja Theory, England
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	19. September
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Trotz kleiner Schwächen ein atmosphärisch inszeniertes Fantasy-Epos, das aber in keiner Hinsicht an "God of War" rankommt.



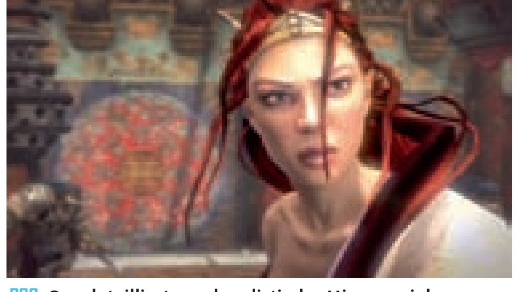


PS3 **Kais Abschnitte müsst Ihr anders spielen: Die junge Schwester kann Grobiane nämlich nicht vermöbeln.**

Die zweite Welle rollt an: Herrschte nach dem PS3-Start monatelang Flaute an Konsolen-exklusiven Titeln, steigt nun Sony selbst wieder mit frischer HD-Kost ein. Noch vor den "Lair"-Drachen geht die rothaarige Amazone Nariko an den Start und will mit dem 'Heavenly Sword' zeigen, dass nicht nur glatzköpfige Spartaner ganze Armeen aufmischen können.

Dabei wird das Mädel nicht gerade freiwillig zur Heldin: Aber um die Reste ihres Klans vor der Expansionswut des bösen Herrschers Bohan (in der englischen Synchro vorzüglich von Andy "Gollum" Serkis verkörpert) zu schützen, muss sie die himmlische Klinge zücken. Dass das für Sterbliche nicht besonders gesund ist, merkt Ihr schnell: Am Ende der Eröffnungsmassenschlacht haucht Nariko kurzerhand ihr Lebenslicht aus... um sich dann in einem mysteriösen Jenseits wiederzufinden. Von dort aus habt Ihr allerdings die Chance, die letzten Tage nochmal zu erleben und das Geschehen zum Besseren zu wenden.

Dazu greift Ihr Nariko tatkräftig unter die Arme: "Heavenly Sword" erfindet das Action-Epos-Rad nicht neu, entsprechend finden sich nicht nur "God of War"-Fans schnell zurecht. Ihr marschiert mit der Heldin durch linear aufgebaute Levels und macht die meiste Zeit das, wofür so ein großes Schwert bestimmt ist – Feinde plätten, und das in Massen.



PS3 **Das detaillierte und realistische Mienenspiel von Nariko & Co. sind grafische Highlights.**



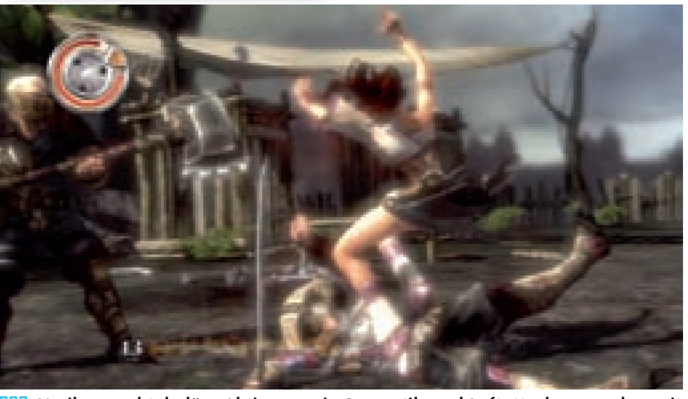
PS3 **Die atmosphärische Welt bietet gelegentlich tolle Aussichten, wird aber leider kaum erkundet.**

Michael Herde

Ich bin von Nariko enttäuscht – das beginnt schon bei den über zwei Gigabyte, die das Spiel ungefragt auf die Festplatte packt. Die Animationen sind fein, das Kampfsystem hat Tiefe – das war's an Lob. Das Leveldesign ist aber schwach: Metzeln, meucheln, kloppen, dann ein paar Knöpfchen drücken oder eine Cut-Scene ansehen, dann metzeln, meucheln, kloppen...

Hauen, stechen, schlagen

Zu diesem Zweck haben die Entwickler Ninja Theory ein ideenreiches Kampfsystem gestrickt: Mit zwei Knöpfen verteilt Ihr Hiebe und verknüpft Attacken, per Schultertaste wechselt Ihr zu alternativen Stilarten. Dann wird entweder besonders wuchtig draufgehauen oder das Schwert in zwei Teile auseinander genommen und dann dank langer Ketten für Fernangriffe verwendet. Geblockt wird übrigens automatisch, nur müsst Ihr die Angriffsstärke des Gegners korrekt erahnen – eine farbige Aura beim Kontrahenten gibt Auskunft. Das klappt meistens gut, ist aber nicht immer exakt, was speziell bei den Bosskämpfen schon einmal für Frust sorgen kann – auch die Einleitung von den schick inszenierten Luft-Combos via Sixaxis-Padschüttelei funktioniert nicht immer so, wie man es sich vorstellt.



PS3 **Narikos spektakuläre Aktionen wie Superstil- und Luftattacken werden mit Zoom und Zeitlupe in Szene gesetzt.**



PS3 **Die selbstbewusste Kriegerin greift gelegentlich zu dicken Wummen: Den Flugweg der Projektile könnt Ihr dann per Sixaxis beeinflussen.**



PS3 So verläuft der größte Teil des Abenteuers: Nariko sieht sich einer Übermacht an Feinden gegenüber und schreitet mit dem himmlischen Schwert zur Tat. Das Kampfsystem erlaubt zwar viele Feinheiten und Variationen, die meisten davon kommen aber in der Praxis kaum zum Einsatz.

Apropos Sixaxis: Damit könnt Ihr Euch umsehen (braucht Ihr nie wirklich), besagte Attacken starten oder Projektile beeinflussen. Schießt Ihr Pfeile ab oder werft z.B. Schilde und andere Gegenstände, seht Ihr auf Knopfdruck deren Flugweg und könnt diesen beeinflussen. Mit etwas Übung klappt's sehr gut und sorgt für gewitzte Einlagen, bei denen Ihr große Katapulte zerlegt oder entfernte Bogenschützen erledigt.

Allerdings sind diese Sequenzen wie auch Abschnitte, bei denen Ihr mit Narikos kleiner Adoptivschwester Kai herumschleicht oder kurze Quick-Time-Events absolviert, meist nur als Intermezzo gedacht. Der Löwenanteil aller Levels beschränkt sich auf die anfangs erwähnten Kämpfe, bei denen Ihr fast immer einem ganzen Trupp gegenübersteht.

Nariko vs. Kratos?

Mit dem Ideenreichtum und der Abwechslung eines "God of War" kann "Heavenly Sword" keinesfalls mithalten, auch wenn einige Einfälle wie der gewitzte Splitscreen-Einsatz gefallen. Trotzdem wirken die meisten Abschnitte recht formelhaft und geben Euch kaum die Freiheit, die ansehnlich dargestellte Umgebung mal zu erkunden – wohl nicht unbedingt verwunderlich, kann Nariko doch nicht springen. Und ganz so episch wie erhofft fällt das Abenteuer ebenfalls nicht aus, denn dazu fehlt es an Umfang – zwar klingen sechs Kapitel ganz respektabel, doch die späteren Levels sind reichlich kurz, so dass Ihr nach etwa acht Stunden das (gelungene) Finale erlebt.

Das ist zweifelsohne wenig, aber dafür bekommt Ihr eine sehenswerte Inszenierung zu sehen, die aber auch nicht ohne Kratzer im Lack wegkommt: Das optische Kronjuwel ist die Maßstäbe setzende Gesichtsmimik der Hauptcharaktere, die es so noch nicht zu sehen gab – dagegen fallen die Gliedmaßen manchmal recht eckig aus. Auch die Kampfanimationen sind rundum gelungen, dafür müsst Ihr aber häufiges Tearing und gelegentliche Bildratenwackler in Kauf nehmen. *us*



PS3 Jack Bauer lässt grüßen: In einigen Levels wird das Bild geteilt – mal als grafische Spielerei, mal hat's (wie hier) auch spielerische Auswirkungen, wenn Ihr gleichzeitig die Feinde und Euren zu beschützenden Vater im Blick habt.

Ulrich Steppberger

Vielleicht waren die Erwartungen einfach zu hoch: "Heavenly Sword" hat zwar einiges auf dem Kasten, als ernsthafter "God of War"-Konkurrent oder gar Vorzeige-Titel für die PS3-Power taugt Narikos Abenteuer aber nicht. So hat die Grafik einige Höhen, aber auch Tiefen aufzuweisen – auf einer Xbox 360 wäre das Geschehen sicherlich auch machbar gewesen. Und trotz (oder wegen) des geringen Umfangs fehlt es an Tiefgang und Abwechslung: Die wenigen Rätsel fielen arg simpel aus, dafür sorgen die Einlagen mit Kai oder der Schusssteuerung für etwas Pfiff. Insgesamt ist "Heavenly Sword" ein unterhaltsames und ansehnliches Action-Paket, das Spaß macht – nur eben nichts Besonderes.

HEAVENLY SWORD

- 6 Kapitel mit insgesamt 43 Levels
- durchdachtes, aber etwas überladenes Angriffs- und Kontersystem
- Projektilkontrolle mit Sixaxis-Neigung
- einige Levels mit anderem Charakter zu spielen

PlayStation 3	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

Two Worlds

INFOS

System	360
Entwickler	TopWare Interactive, D
Hersteller	Zuxxez
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	September
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT
Komplexer Rollenspielschinken mit offenem Spielverlauf, der aber auf die Zusammenarbeit mit Freunden baut.



360 **Kein Umblenden am Tor: Durch die Straßen von Städten könnt Ihr mit Eurem Reittier gallopieren.**

Rollenspielern juckt es in den Fingern: Das vielversprechende "Two Worlds" galt in Abenteurerkreisen bereits lange vor seiner Veröffentlichung als "Oblivion"-Killer, was nicht nur an der mächtigen Spielewelt und dem offenen Quest-System liegen soll. Auch der angekündigte Mehrspieler-Modus für bis zu acht Kopfgeldjäger hatte es den RPG-Fans angetan. Zum Zeitpunkt unseres Tests konnten wir leider keine Mitspieler finden, deshalb wenden wir uns vorerst nur dem Soloabenteuer zu und reichen einen Mehrspielertest nach.

Kampf der Götter

In "Two Worlds" dreht sich alles um das Schicksal der Götter, deren Anhänger auf Erden das Gleichgewicht von Gut und Böse aufrecht erhalten. Denn seit 300 Jahren lebt der Kriegsgott Aziraal in der Verbannung, was seinen Ork-Anhängern einen mächtigen Riegel vorschiebt. Doch der vermeintliche Frieden trügt. Eine dunkle Bruderschaft will den Kriegsgott befreien, das gelingt aber nur mit diversen Zutaten: nämlich einem Nachkommen der einstigen Verbanner sowie dem legendären Artefakt, dessen Einzelteile in alle Himmelsrichtungen verstreut sind. Ihr seid einer dieser Nachkommen und habt damit jede Menge Ärger am Hals: Eure Schwester wurde entführt und die finstere Bruderschaft will sie nur rausrücken, wenn Ihr jenes verhängnisvolle Artefakt zusammentragt. Das Abenteuer beginnt in der Bergregion Thalmont, in der Ihr etwas planlos ausgesetzt werdet: Es gilt einen Tempel von unliebsamen Bewohnern zu säubern, was Euch dank Tutorial auch schnell gelingt. Dann erplaudert Ihr im nahe gelegenen Dorf die ersten der zahllosen Quests, die Euch kreuz und quer durch die verwinkelte Landschaft führen. In den Missionen der Handlung schickt Euch die Bruderschaft in unheimliche Ruinen und verfallene Tempel, es gibt aber auch jede Menge Bonusaufgaben zu lösen – mal schmuggelt Ihr Schnaps, mal klaut Ihr Drachenei- er oder seht in einem entlegenen Vorposten nach dem Rechten. Trotz witziger Aufgaben wird die Handlung aber stellenweise recht lustlos präsentiert: Viele Dialoge geben sich so aufregend wie eine Schlaftablette, weil sie emotionslos gesprochen und mit reichlich Smalltalk in die Länge gezogen sind.



360 **Unheimlicher Bodennebel und Glanz an den Wänden schmücken die Höhlen, das Inventar ist allerdings recht karg ausgefallen.**

Immer der Karte nach

In der riesigen Abenteuerwelt kann man sich leicht verirren, deshalb gibt's ähnlich wie in "Oblivion" eine automatische Karte: Hier zeichnen Eure Auftraggeber die Zielkoordinaten Eurer Quests ein – so entfällt lästiges Suchen. Rechts daneben quetscht Entwickler Topware zudem das Questlog, was der Übersicht nicht gerade zuträglich ist. Außerdem werden auf der Karte alle gefundenen Örtlichkeiten markiert, von denen es wahrlich nur so wimmelt – alle paar Schritte trefft Ihr auf die Lager von Banditen, Mana spendende Schreine und die Häuser von Einsiedlern. Neben dem Fußmarsch



360 **Sucht das magische Artefakt oder es gibt Saures: Die geheimnisvolle Bruderschaft erpresst Euch mit dem Wohl Eurer Schwester.**

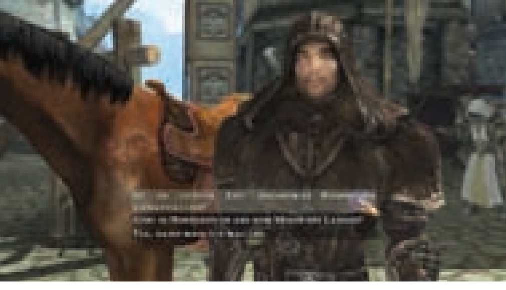


360 **Einkäufe gehen überraschend komfortabel vonstatten: Eingeblendete Statistiken vergleichen Eure angelegte Ausrüstung mit der Ware des Händlers.**



360 Auf Gnome und Räuber stoßt Ihr in der Nähe ihrer Nachtlager, während wilde Tiere ganz zufällig durchs Unterholz streifen: Bei den Kämpfen gilt es den Magiegeschossen auszuweichen und mit der Standardcombo Treffer zu landen. Achtet dabei auf Eure Energie, fürs Heilen wurde eine eigene Taste reserviert.

stehen weitere Fortbewegungsmittel zur Verfügung: Nachdem Ihr eine spezielle Teleportermission erledigt habt, dürft Ihr überall im Land Transport-Schreine aktivieren und so per Knopfdruck in bereits besuchte Gegenden reisen. Daneben erklimmt Ihr diverse Reittiere wie Pferd oder Echse, von deren Rücken aus Ihr sogar kämpfen könnt. Gewaltsame Auseinandersetzungen erledigt Ihr in Echtzeit. Dabei kloppt man in der Regel monoton auf die Angriffstaste und greift nur im Ernstfall auf Spezialangriffe, Zaubergeschosse sowie Pfeil und Bogen zurück. Beim Zielen auf Trolle, Zombies und Skelettkrieger hilft Euch der praktische Autofokus. Ihr dürft auch hinterlistige Taktiken anwenden: Clevere Krieger schleichen sich an ihre Opfer von hinten an oder locken sie in eigens installierte Spreng- und Giftfallen.



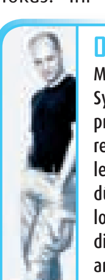
360 Im Gespräch entscheidet Ihr Euch meist zwischen zwei bis drei alternativen Fragen oder Antworten.

360 Einige Pflanzen und Kräuter lassen sich sammeln: Interaktive Elemente werden mit Icons gekennzeichnet.

Land und Leute

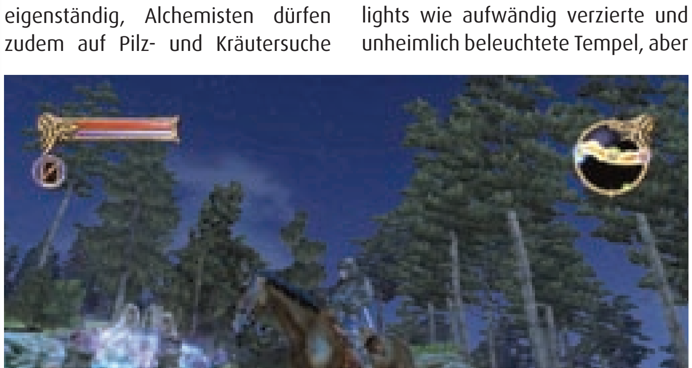
Jedes Opfer hinterlässt Ausrüstung, zudem gibt es Schatzkisten zu entdecken: Schlösser knackt Euer Held eigenständig, Alchemisten dürfen zudem auf Pilz- und Kräutersuche gehen, diese zu Tränken verarbeiten oder veräußern: Die Beute schleppt Ihr in die nächste Siedlung, auf deren Marktplatz sich die Händler tummeln. Auch ein Besuch in Schenken und Fürstenhäusern lohnt sich – lauscht den neuesten Gerüchte.

Technisch erwarten Euch zwei Welten: Ihr stoßt auf grafische Highlights wie aufwändig verzierte und unheimlich beleuchtete Tempel, aber auch unansehnliche Landschaften mit unschönen Kanten und eintöniger Botanik. Auch die Animationen sind ein zweischneidiges Schwert: Beim Kampf wirbelt der Held seine Klinge schwungvoll durch die Reihen, aber im Gespräch wirkt er so unbeholfen wie Jim Knopf. Deshalb kann "Two Worlds" das Vorbild "Oblivion" zwar in puncto Umfang und Handlungsfreiheit übertreffen, atmosphärisch und dramaturgisch spielt "Oblivion" jedoch eine Liga höher. *oe*



Oliver Ehrle

Mit seinem offenen Quest-System ist "Two Worlds" eine prima Abwechslung zu den recht linear anmutenden Rollenspielen aus Fernost: Ihr dürft Euch jederzeit an zahllosen Aufgaben versuchen und diese mit vielerlei Taktiken angehen – ideal für experimentierfreudige Abenteurer! Allerdings sind Bedienung und Steuerung etwas hakelig, zumal die meisten Kämpfe recht eintönig ablaufen. Außerdem werdet Ihr im Solo-Modus buchstäblich allein gelassen: Die Interaktion mit NPCs beschränkt sich auf die Übergabe von Schlüsselitems und Duelle, Teamwork ist kaum gefragt. Außerdem bremsen Grafikschluckauf und schludrig synchronisierte Plauder-Animationen meine Euphorie – da hätte Topware mehr Feinarbeit leisten können.



360 Selbst weite Reisen gelingen mit einem Knopfdruck: Sucht in der Oberwelt die vielen Teleporter und aktiviert sie mit dem Teleporterstein.

TWO WORLDS

» riesige Abenteuerwelt mit massig Aufgaben und Quests
» Mehrspieler-Modus für bis zu acht Abenteurer
» leichte Orientierung dank Automap
» kaum Teamwork mit NPCs
» gewöhnungsbedürftige Bedienung

Xbox 360	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer*	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

*Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Monster Hunter Freedom 2

INFOS

System	PSP
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	August
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

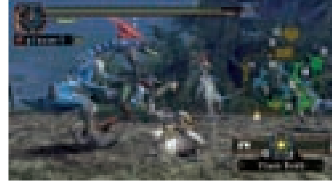
Prähistorische Jagdsimulation mit actionreichen Kämpfen und unzähligen Möglichkeiten zum Jagen und Sammeln.



PSP Dieser Koloss haut Euch am Anfang des Spiels aus den Latschen. Erst später trefft Ihr wieder aufeinander.

Nicht nur Tyler Durden aus "Fight Club" träumt davon, Ledersachen zu tragen, die bis zum Lebensende halten, und Fleischstücke auf leeren Autobahnen zu trocknen. Der Traum vom Jäger und Sammler steckt auch im Zeitalter von iPhone und Induktionsherden noch irgendwo in unseren Köpfen. Anders lässt sich wohl auch der Erfolg von Capcoms "Monster Hunter"-Serie nicht erklären. In Europa noch relativ unbekannt, verkaufen sich die Spiele um einen prähistorischen Jäger in Japan wie geschnitten Brot.

Wer sich die aktuelle PSP-Episode "Monster Hunter Freedom 2" zu Gemüte führt, weiß bald warum. Wildromantische Tundra-Landschaften, gigantische Kreaturen aus einer Fantasy-Steinzeit und ein süchtig machendes Questsystem erfreuen des modernen Monsterjägers ruppiges Gemüt. Dabei fängt alles recht schmerzhaft an: Ein gigantischer Koloss von Fleischfresser schleudert Eure im Charakter-Editor frisch gebackene Spielerfigur in einen Abgrund. Benommen wacht Euer Jägersmann im lauschigen Bergdorf Pokke auf, wo gerade der Posten des Dorfjägers vakant geworden ist. Wie praktisch!



PSP Blaue Biester: Die kecken Vogelsaurier jagt Ihr besser im Team.

Weidmannsheil

Der zurückgetretene alte Versorger der Siedlung bringt Euch aber wenigstens die Grundbegriffe des Jägerhandwerks bei: Elf Waffen stehen Euch von vorneherein zur Auswahl. Mit teils gewaltigen Schwertern, Spießen oder Projektilwaffen zieht Ihr los, um Eure ersten Pflanzenfresser oder kleinere Raubtiere zu jagen. Dabei habt Ihr meist ein klares Ziel vor Augen, etwa eine bestimmte Anzahl von Fleischstücken heimzubringen, ein besonderes Monster zu töten oder auch nur diverse Materialien zu sammeln. Die ersten Kämpfe des Spiels dauern nicht lang, die Monster sind dumm und besitzen kurze Energiebalken. Habt Ihr ein Biest erlegt, steckt Ihr Eure Waffe weg und nehmt den noch warmen Kadaver mit geübten Griffen aus.

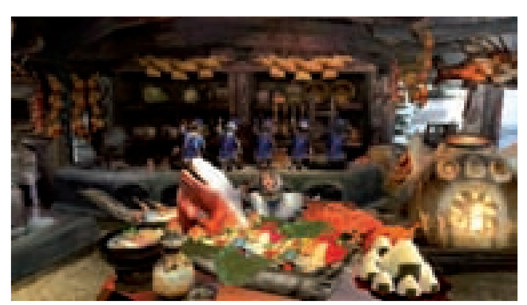


PSP Strandidyll mit Badeaffe. Die teils nervigen Ladezeiten des Vorgängers hat Capcom diesmal erstaunlich verkürzt.

Der Leichnam verschwindet und Ihr stopft die erhaltenen Items in den Rucksack. Im Dorf investiert Ihr Eure Fundstücke dann in neue Waffen, diverse Rüstungen, die mit Slots für Bonus-Modifikatoren sogar individuell aufrüstbar sind, oder in den Ausbau Eurer eigenen kleinen Farm. Der in Nippon äußerst beliebte Mehrspieler-Modus, bei dem vier Jäger gleichzeitig mit- oder gegeneinander auf Online-Jagd gehen können, funktionierte bei unserer Testversion leider noch nicht. Die Multiplayer-Erfahrungen liefern wir nach. *mw*

Max Wildgruber

Was ärgert mich die noch nicht online-fähige Testversion! "Monster Hunter Freedom 2" hat das Potenzial zum Mehrspieler-Superkracher! Solo macht's zwar auch Spaß, die extrem dünne Story und die recht eingeschränkte KI vieler Viecher fallen so aber mehr ins Gewicht. Die überragende Eiszeit-Atmosphäre und der kernige Überlebenskampf Eures schwitzenden Jägerbrockens machen auch solo Laune, schreien aber nach Teamwork. Hoffentlich kann ich bald mit Freunden auf die Jagd gehen.



PSP In der ulkigen Steinzeit-Küche dürft Ihr Euch nach der Jagd so richtig die Plauze vollhauen!



PSP Was zum Teufel ist das? Egal, Hauptsache es schmeckt! Das Monsterdesign nimmt bizarre Formen an.

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

- mächtiger Charakter-Editor sorgt für unverwechselbare Spielfiguren
- 11 unterschiedliche Waffen
- frei konfigurierbare Rüstungen
- atemberaubende Landschaften
- Vierspieler-Jagden

PSP **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer *	–
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10



* Online-Nachtest folgt

Guitar Hero: Rocks the 80s

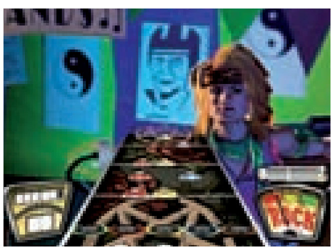


INFOS

System	PS2
Entwickler	Harmonix, USA
Hersteller	Red Octane / Activision
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	2

FAZIT

Wo ist der Esprit der vorangegangenen Episoden? Sowohl in puncto Songauswahl als auch Qualität der Einspielungen ein Rückschritt.



PS2 Ob Single- oder Multiplayer-Modus: In beiden Varianten müsst...



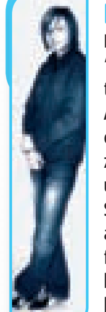
PS2 ...Ihr im Rhythmus farbige Tasten auf einer Plastikgitarre drücken.

Ich bin ein Kind der Achtziger, aufgewachsen mit Haarspray-frisur, Stretchhose und den Songs der damals angesagten und weniger angesagten Hard-Rock-/Heavy-Metal-Bands. Trotzdem lässt mich "Rocks the 80s" manchmal ratlos auf den anstehenden Song blicken: "Band 'X'... nie gehört!" Und selbst wenn ich das Lied Note für Note kenne (z.B. "18 and Life"), fällt es mir schwer, es wiederzuerkennen – das Gros der Titel ist nämlich nicht mit der Liebe zum Original eingespielt, wie man es von den früheren "Guitar Hero"-Episoden kennt. Unpassende Sänger und billige Digi-Drums seien hier exemplarisch genannt.

Davon abgesehen findet Ihr die gleichen Spielmodi und dasselbe ausgefeilte Knöpfchen-im-Rhythmus-drück-Prinzip wie in Teil 2. *os*

DIE SONGS

- 18 and Life – Skid Row
- Ain't Nothin' But a Good Time – Poison
- Ballroom Blitz – Krokus
- Balls to the Wall – Accept
- Bathroom Wall – Faster Pussycat
- Because, It's Midnite – Limozeen
- Caught in a Mosh – Anthrax
- Electric Eye – Judas Priest
- Heat of the Moment – Asia
- Hold on Loosely – .38 Special
- Holy Diver – Dio
- I Ran – A Flock of Seagulls
- I Wanna Rock – Twisted Sister
- Lonely is the Night – Billy Squier
- Los Angeles – X
- Metal Health – Quiet Riot
- No One Like You – Scorpions
- Only a Lad – Oingo Boingo
- Play With Me – Extreme
- Police Truck – Dead Kennedys
- Radar Love – White Lion
- Round and Round – Ratt
- Seventeen – Winger
- Shakin' – Eddie Money
- Synchronicity II – The Police
- The Warrior – Scandal
- Turning Japanese – The Vapors
- We Got the Beat – The Go Go's
- What I Like About You – The Romantics
- Wrathchild – Iron Maiden



Oliver Schultes

Ich liebe die 80er, ich liebe "Guitar Hero". Doch "Rocks the 80s" riecht für mich nach Abzocke: 50 Euro für 30 Songs, die mit deutlich weniger Liebe zum Detail eingespielt wurden und teilweise Underground-Status haben – das reicht mir als verwöhntem Plastikklampfen-Rocker nicht. Wahrscheinlich liegt's daran, dass es die letzte Episode der "Guitar Hero"-Erfinder ist und entsprechend die Motivation fehlte. Fairerweise muss ich erwähnen, dass das Spielprinzip gewohnt tadellos funktioniert und vor allem zu zweit der Punk abgeht.

GUITAR HERO: ROCKS THE 80s

- » 30 Songs aus den Achtzigern
- » 3 Multiplayer-Modi: Koop, Face-Off und Pro Face-Off
- » letztes Spiel von Entwickler Harmonix für die "Guitar Hero"-Serie
- » exklusive Episode für die PS2

PlayStation 2

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 72 von 100

Blue Dragon

INFOS

System	360
Entwickler	Mistwalker, Japan
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

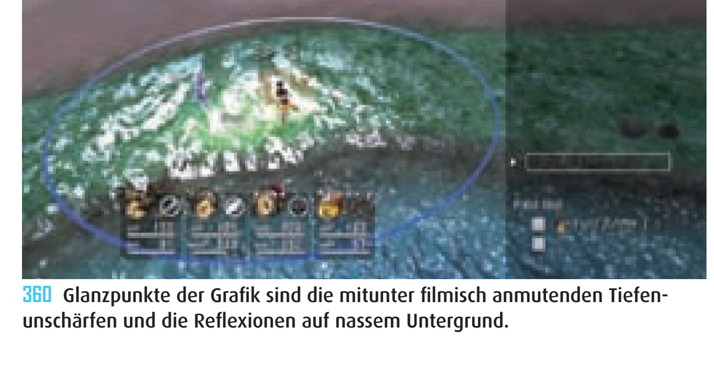
FAZIT
Oldschool meets Next-Gen: klassische RPG-Unterhaltung mit netten Einfällen und manch nervigem Detail. Technisch leider belanglos.





360 Die frei drehbare Kamera sorgt in Städten und Dungeons für Übersicht.

Rollenspieler halten es am ehesten mit Sony, womöglich noch mit Nintendo, doch kaum einmal mit Microsoft – so lautet eine Faustregel der gerade abgelösten Konsolen-Generation. Die Japaner produzierten in der Regel die besseren und auf jeden Fall wesentlich interaktiveren Helden-Epen als der mit überwiegend westlichen Software-Lieferanten verbündete Xbox-Konzern. So ist eines der klaren Etappenziele für die Eroberung des Next-Gen-Marktes die Etablierung einer tragfähigen RPG-Basis für die Xbox 360. Das vielversprechendste Projekt der amerikanischen Rollenspiel-Offensive ließ die Fans aus den "Final Fantasy"- und "Dragon Quest"-Lagern aufhorchen. Der Produzent der besten "Final Fantasy"-Teile kümmerte sich um die Story, das Charakterdesign stammte vom "Dragon Ball"-Erfinder und die Musik komponierte der Vater sämtlicher "Final Fantasy"-Soundtracks! Wer jetzt verständnislos mit den Schultern zuckt, liest zuerst den Kasten, alle anderen wissen, dass "Blue Dragon" ein Titel mit Hit-Potenzial ist.



360 Glanzpunkte der Grafik sind die mitunter filmisch anmutenden Tiefenunschärfen und die Reflexionen auf nassem Untergrund.

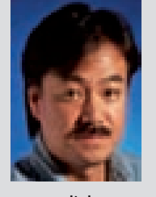
Drachi-Schlumpf

Die hohen Erwartungen konnte die endlich eingetroffene Test-Version des ersten richtigen Nippon-Rollenspiels für die Xbox 360 zwar nicht erfüllen, dafür ist der Schlumpf-farbene Drachen für etliche Überraschungen gut – negative wie positive. Eine ziemlich kalte Dusche für Toriyama-Jünger dürfte das Charakter-Design und die generelle optische Qualität darstellen: Bereits in den ersten Spielminuten, wenn der jugendliche Held Shu mit seinen beiden Freunden, der resoluten Kluke und dem Streber Jiro, gegen einen den Wüstensand durchpflügenden Riesenhai antritt, wird klar, dass "Blue Dragon" technisch im Mittelmaß versinkt und der Stil von "Dragon Ball" bzw. "Dragon Quest" nicht automatisch kindlich-niedlich wirkt, sondern schnell auch einmal kin-

DIE DREI VÄTER VON "BLUE DRAGON"

Vom Prinzip her hätte "Blue Dragon" ein Riesenhit werden müssen, denn seine drei Väter sind aus der Geschichte des klassisch-japanischen Rollenspiels nicht wegzudenken.

» **Hironobu Sakaguchi:** Der Director der ersten fünf "Final Fantasy"-Spiele schrieb Rollenspielgeschichte(n). Auch die Games seiner späteren Schaffensperiode als Produzent wurden Klassiker: "Vagrant Story", "Parasite Eve", "Xenogears" und viele andere.





» **Akira Toriyama:** Dieser Herr liebt Drachen und die Drachen lieben ihn. Er erfand, schrieb und zeichnete mit "Dragon Ball" den erfolgreichsten Manga aller Zeiten. Sein unverwechselbarer Stil wurde zum Markenzeichen der "Dragon Quest"-Rollenspiele und gilt in Japan als Erfolgsgarantie.

» **Nobuo Uematsu:** Der geniale Komponist der "Final Fantasy"-Serie schuf einige der bekanntesten Videospiel-Melodien. Spezialität des Maestros sind Bosskampf-Soundtracks. Beim Eröffnungskonzert der letztjährigen Games Convention wurden genau diese aus "Final Fantasy VI & VII" mit Orgel und Chor aufgeführt.





360 Die rot leuchtende Feldbarriere knipst schwache Gegner bei Berührung automatisch aus. Alle grün markierten Gegner innerhalb des blauen Kreises lassen sich zum Massenkampf stapeln.



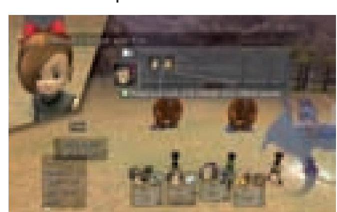
360 Abgewatscht vom blauen Muskeltier: Shu und seine Freunde machen sich die Hände nicht schmutzig. Sämtliche Kampfhandlungen werden von den magischen Kampfschatten der Helden ausgeführt. Die dynamischen Kampfsequenzen können über den tristen Hintergrund leider nicht hinwegtäuschen.

disch-nervig rüberkommen kann. Bis auf einige Tiefenunschärfe-Effekte dominieren eintönige Farbpaletten und strukturlose Texturen die ersten Szenarien. Erst in der zweiten Hälfte der ersten von drei Spiel-DVDs geht es z.B. in einer Korallenhöhle etwas farbenfroher zu.

Spätzünder

Insgesamt braucht "Blue Dragon" einige Zeit, um in Fahrt zu kommen. Das weitgehend von "Final Fantasy" adaptierte Spielsystem wirkt anfangs wie ein altbackener Abklatsch: Shu hechelt stellvertretend für die gesamte Party durch die Ruinen eines antiken Hospitals, neblige Todeswälder oder eine triste Weltkarte. Nach den ersten hundert Rundenkämpfen und der Aktivierung der blauen Kampfschatten, die stellvertretend für die juvenilen Heroen in den Kampf ziehen, klart die Stimmung auf: Die Möglichkeit, unterschiedliche Monster per blauem Angriffsareal zu einem Massenkampf zusammenzufassen, löst nervige Zufallsbegegnungen ab. So könnt Ihr optimal vorbereitet mehrere Scharmützel hintereinander abwickeln, wofür es Kampfboni gibt, und verfeindete Monster aufeinander hetzen. Viele Aktionen wie Zauber oder Kampfkunst-Attacken steuert Ihr über Aufladebalken, was Dynamik ins Menügeklicke bringt.

Habt Ihr die ersten Siege errungen, könnt Ihr Euren Kampfschatten unterschiedliche Klassen zuweisen. Diese entsprechen im Großen und Ganzen ebenfalls denen aus vielen "Final Fantasy"-Teilen. Wechselt Ihr später die Klasse, behaltet Ihr bereits gelernte Klassenfähigkeiten und könnt mit diesen die Skill-Slots Eurer Charaktere belegen. So erschafft Ihr heilende Schwertmeister, Mönche, die mit Feuerbällen schmeißen oder tüchtige Nahkampf-Schwarzmagier. Habt Ihr den schleppenden Anfang erst einmal hinter Euch, pegelt sich der blaue Drache auf einem soliden spielerischen Niveau ein. Gleiches gilt für die Musik. Problematisch bleibt das Charakterdesign, das gut zur leider simplen Story passt. Holzhammerhumor mit kreischenden Nervzwergen, Monster in Form von Kotwürsten, die nach dem Kampf eben solche hinterlassen und ein Oberbösewicht, der aussieht wie eine lila angelaufene Oma mit spitzen Ohren, sind von einer kindlich-sympathischen Märchenwelt à la "Dragon Quest 8" meilenweit entfernt. Die Testversion war noch in Englisch, die Verkaufsversion wird komplett eingedeutscht. *mw*



360 Trifft Kluke die rote Balkenmitte, kostet der Zauber weniger Energie.



360 Thumbs up: Mal ehrlich, eine coole Siegespose geht anders!



360 Veitstanz: Marumaros Sippe trägt nicht nur beknackte Hüte. Zum Dank für die Rettung vor einer Epidemie tanzen die Pseudo-Moogles albern herum.

Max Wildgruber

Dafür, dass "Blue Dragon" seine illustre Schöpfer-Dreifaltigkeit als Qualitäts-Garanten vor sich herträgt, als wären Sakaguchi, Uematsu und Toriyama die heiligen drei Könige des Spieldesigns, sind Story, Charakter-Design und Musik des blauen Drachen drei enttäuschend mittelmäßige Angelegenheiten. Während aber Motivationskurve und Soundtrack insgesamt befriedigend abschneiden, muss ich mich über Toriyama-sans Beitrag nach wie vor ärgern. Der Anime zum Spiel wirkt seltsamerweise lange nicht so seelenlos und nervig wie die 3D-Fassung der Charaktere. Toriyama-Jünger und Xbox-360-Rollenspieler mit Nippon-Entzugserscheinungen sollten "Blue Dragon" eine Chance geben. Alle anderen warten auf "Lost Odyssey".



BLUE DRAGON

» klassische Rundenkämpfe mit Monster-, Fight- und Stapelkampf-Funktion
» Spielsequenzen mit Sprachausgabe
» umfangreiche Spielwelt auf drei DVDs
» Design, Musik und Story von drei Veteranen der RPG-Szene

Xbox 360

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

Madden NFL 08



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	EA Tiburon, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4 / 1-2 (PSP / DS)

FAZIT

Football für alle: Profis werden auf Next-Gen-Hardware gefordert, Neulinge schaffen auf Wii dank Alternativsteuerung den Einstieg.



360 Die Symbole zeigen die Fähigkeiten der Spieler an: Der Quarterback ist z.B. besonders flink.

Obwohl American Football bei uns nur als Randsportart wahrgenommen wird – deshalb kam dieses Jahr das Aus für die NFL Europe –, wirft EA erneut den ganzen Schwung an "Madden"-Fassungen auf den Markt.

Obwohl Electronic Arts oft lieblose Massenproduktionen vorgeworfen werden, trifft dies auf "Madden NFL 08" nicht zu – klar, ist die Sportart mit dem Ei doch im Heimatland USA die unangefochtene Nummer 1.

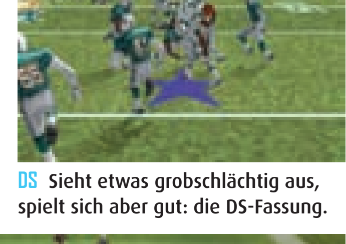
Was heißt das aber für uns? (Fast) Jede Konsole bekommt ihre eigene Fassung spendiert, die mehr oder weniger auf Hardware und Möglichkeiten zugeschnitten ist. Grafik-Fetischisten fühlen sich bei der Xbox 360 heimisch, dort wird das Geschehen auf dem Feld mit blitzsauberen 60 Bildern pro Sekunde wiedergegeben. Auf der PS3 bekommt Ihr die gleichen Modi und Optionen geboten, allerdings ist hier bei 30 Bildern pro Sekunde Schluss. Die PS2- und PSP-Fassungen wiederum orientieren sich an den Vorgängern, weshalb Ihr z.B. bei ersterer immer noch Madden-Karten sammelt, die es sonst nirgends mehr gibt.

Eigener Eisport für Nintendo

Auf dem DS könnt Ihr schließlich wahlweise per Stylus das Leder durch die Gegend werfen, was allerdings nicht ganz so großartig hinhaut. In Sachen Bedienkomfort macht das Wii-"Madden" den Touchdown: Kenner und Könner dürfen wie beim Vorgänger durch gefühlvolle Remote- bzw. Nunchuk-Bewegungen das Ei punktgenau in den Lauf eines Receivers werfen oder beherzt gegnerische Angreifer tacklen. Für interessierte Football-Frischlinge gibt es die 'Family Play'-Steuerung: Bei der kommt lediglich die Fernbedienung zum Einsatz und Ihr führt nur einfache Aktionen aus. Um z.B. einen Pass zu spielen, vollführt Ihr die Wurfbewegung – Empfängerwahl und Laufrouten übernimmt die CPU. Das schränkt die Kontrolle natürlich spürbar ein, aber dafür kann's auch wirklich jeder spielen, ganz wie es das Wii-Konzept vorsieht.

Was hat sich ansonsten getan? Alle Versionen bekamen eine Feinpolitur verpasst, das wichtigste neue Element sind Spieler-'Waffen' bzw. Sportler, die in bestimmten Kategorien besonders glänzen. Für Profis eine gute Sache, an Novizen gehen diese Feinheiten vorbei – "Madden NFL 08" bleibt aber weiterhin eine sehr gute Wahl. *us*

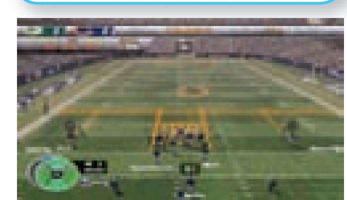




DS Sieht etwas grobschlächtig aus, spielt sich aber gut: die DS-Fassung.

Ulrich Steppberger

Wer virtuelles Football für seine Konsole will, muss mangels echter Alternativen ("Blitz" geht mehr in die Arcaderichtung) zu "Madden NFL 08" greifen. Trotzdem hat sich EA diesmal nicht auf die faule Haut gelegt, sondern die Sportsimulation ordentlich auf den Stand der Dinge gebracht: Die einsteigerfreundlichen Wii-Eigenheiten erleichtern den Zugang, während Next-Gen-Sportler endgültig nicht mehr über den vormals notorischen Optionsmangel klagen müssen. Teilweise sind es mir inzwischen eher zu viele Details, die reingepackt wurden, aber die angepeilte Zielgruppe bekommt von Präsentation bis Tiefgang alles geboten – ein starker Auftakt des EA-Sportjahrs.



PS2 Auf Tastendruck seht Ihr vorab die Laufwege Eurer Spieler.

Wii Einsteiger feiern mit der 'Family Play'-Steuerung des Wii schnelle Erfolge – allerdings braucht's immer noch etwas Timing für erfolgreiche Spielzüge.

MADDEN NFL 08

- » wie immer alle Teams und Spieler dabei
- » Online-Matches (außer PS2)
- » wichtigste Neuerung während der Matches: spezialisierte Spieler-'Waffen'
- » umfangreicher Partyspiel-Modus und alternative Einsteiger-Steuerung auf Wii

SYSTEM-VERGLEICH

Technisch gewinnt die Xbox 360 den Sechskampf, da die PS3 mit der halben Bildrate Vorlieb nehmen muss. Die Wii-Fassung sieht sehr gut aus, auf der PS2 flimmert es dagegen deutlich.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	81 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	4 von 6	
Sound	8 von 10	

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	84 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	



Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	86 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	8 von 10	



PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	79 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	6 von 10	

Alien Syndrome



Wii Vorteil für die Fernbedienung: Dank der Remote könnt Ihr in unterschiedliche Richtungen laufen und feuern, was den Einsatz erleichert.

INFOS

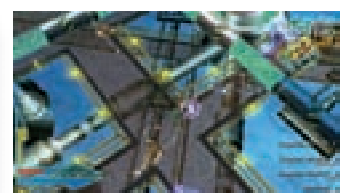
System	Wii / PSP
Entwickler	Totally Games, USA
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	9. September
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

"Gauntlet" im Weltall: ideenloses Rumgerenne und -geballere, das trotz leichter Rollenspielansätze recht monoton ist.

Nehmt Euch in Acht, stereotype Weltraum-Machos: Nach Nintendos Samus "Metroid" Aran betritt nun eine weitere Action-Amazone das SciFi-Spielfeld. Die Heldin von Segas Automaten-Remake "Alien Syndrome" (das Original entstand 1986) hört auf dem Namen Aileen Harding und kennt sich im Umgang mit Wummen und Nahkampfwaffen aus. Das braucht die wehrhafte Lady auch, denn im Rahmen einer 08/15-Handlung muss sie sich durch ganze Horden glitschiger Außerirdischer kämpfen.

Hört sich unspektakulär an? Ist es auch, denn mit dem Geschlecht der Heldin hat sich die Innovationsbereitschaft der Entwickler schon erschöpft. Mit Ihr hetzt Ihr nämlich durch einen ganz gewöhnlichen Vertreter des Action-Rollenspiel-Genres – nur eben mit SciFi-Aufmachung. Typische Standards wie Charakterentwicklung bei steigender Erfahrung sind dabei, machen das abwechslungsarme Gerenne aber nicht spannender. Immerhin könnt Ihr auf dem Wii gezielter ballern, weil im Gegensatz zur PSP die Schussrichtung unabhängig kontrollierbar ist, dafür fällt der Nahkampf auf dem Handheld leichter – so oder so bleibt's spielbar, aber gerade mal durchschnittlich. *us*



PSP Hoppla: Manchmal verliert sich Eure Heldin im Hintergrund.

Ulrich Steppberger

Sega legt ja gerne Spiele aus der guten alten Arcade-Zeit neu auf – aber wieso einen Titel, der schon damals keine Sensation war? Das moderne "Alien Syndrome" entpuppt sich als mittelmäßiger Vertreter der "Gauntlet"-Sparte: Rumrennen, rumballern und im Nahkampf rumschlagen – das war's dann auch. Dass damit unterhaltsame Spiele möglich sind, beweisen u.a. die beiden "Champions"-Episoden auf der PS2, doch beim Weltall-Kollegen mangelt es an einigen Zutaten: Die Grafik ist passabel, aber monoton, auch die drögen Aliens langweilen schnell. Dass die Steuerung auf beiden Systemen nicht optimal ausfällt, wundert da kaum. Übrig bleibt ein Durchschnittsspiel, das zwar funktioniert, letztlich aber überflüssig ist.

ALIEN SYNDROME

- » 5 Charakterklassen mit eigenen
- » Spezialisierungen
- » 15 Levels
- » über 80 Waffentypen
- » Charaktere können sich entwickeln
- » 4 Spieler als Team möglich

SYSTEM-VERGLEICH

Grafisch fallen beide Fassungen nicht spektakulär aus, was aber zum großen Teil am Design liegt. Bei der Steuerung haben sowohl PSP als auch Wii Macken, die Heimkonsolenversion ist aber etwas handlicher.

Wii — SPIELSPASS 53 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

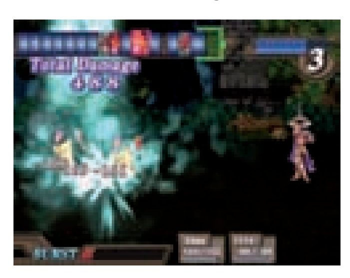
PSP — SPIELSPASS 51 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

Atelier Iris 3: Grand Phantasm

Mit einem Monat Verspätung kommt unser Nachtest zur PAL-Fassung des dritten Teils der "Atelier Iris"-Reihe. Der Grund: Es hat sich nichts geändert! Bis auf eine deutsche Anleitung bleibt das Spiel in Englisch.

Weiterhin durchstöbert Ihr mit Krieger Edge und der Alchemistin Iris unter Zeitdruck so genannte 'Alterworlds'. In diesen Dungeons haut Ihr Euch durch allerlei einfache Rundenkämpfe, bis Euch ein unbarmherziges Zeitlimit wieder vor die Tür setzt. Neben diesem Spaßkiller sorgt die extrem altbackene Grafik für einen klaren Leistungsabfall im Vergleich zu den Vorgängern. *mw*



INFOS

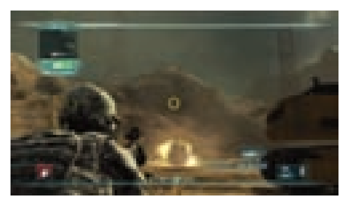
System	PS2
Entwickler	Gust, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

PlayStation 2 — SPIELSPASS 60 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 6
Sound	8 von 10

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PS3-Besitzer sind es ja gewohnt: Umsetzungen hochkarätiger Spiele brauchen Zeit. Mit fünfmonatiger Verzögerung erscheint nun "GRAW 2" für die PS3. Wie auf der Xbox 360 seid Ihr in Ubisofts Action-Fest meist mit Teamkollegen unterwegs und schickt sie per Simpel-Kommando zu strategischen Zielen oder flankiert Gegner. Darüber hinaus koordiniert Ihr Aufklärungsdrohnen und Euer mobiles Vorratslager 'Mule'. In den packend inszenierten Missionen kommt auch die Sixaxis-Steuerung zum Einsatz: Optional führt Euer Held per Controller-Schwenk Rollen aus, duckt sich oder zielt mit dem Sniper-Gewehr. Spielerisch punktet die Taktik-Action mit Abwechslung, grafisch gefällt "GRAW 2" ebenfalls. *mh*



INFOS



System	PS3
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

PlayStation 3 — SPIELSPASS 90 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10

Metal Slug Anthology

So nicht! Die "Metal Slug Anthology" ("Metal Slug 1-6") ist zwar eine wunderbare Sammlung actiongeladener, hübscher, humorvoller und spielerisch hochwertiger 2D-Ballereien, die PAL-Version der PS2-Fassung ist aber schlicht eine Frechheit. Dicke schwarze Balken am unteren und oberen Bildrand verunstalten die prachtvoll gezeichneten Bitmaps – Kenner der Serie stören sich am augenscheinlichen Geschwindigkeitsverlust. Außerdem fehlt im Menü die Funktion, das Bild zu verschieben. Wer die Möglichkeit hat, die Action-Highlights als NTSC-Original oder auf Wii bzw. PSP zu zocken, sollte die europäische PS2-Portierung links liegen lassen. *ms*



INFOS

System	PS2 / Wii / PSP
Entwickler	SNK Playmore
Hersteller	Atari
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

PlayStation 2 — SPIELSPASS 80 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

Rogue Galaxy



INFOS

System	PS2
Entwickler	Level-5, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	5. September
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Trickreiche Action-Kämpfe und massig Klamauk: opulentes Piratenabenteuer, das Euch quer durch die Galaxie führt.



PS2 Zahlreiche Spezialtalente verleihen Euren Helden zusätzliche Schlagkraft: Findet heraus, welche Element-Angriffe den verschiedenen Gegnertypen zusetzen und nutzt dieses Wissen für flotte Siege – besonders bei Herausforderungen!

Die PlayStation 2 ist tot, lang lebe die PS3: Naja, ganz so weit ist es noch nicht, denn den einen oder anderen Toptitel dürfen Fans der letzten Generation noch genießen. Dazu zählt auch das pompöse Rollenspiel "Rogue Galaxy", für das die Macher von "Dark Chronicle" und "Dragon Quest VIII" nochmal alles aus der in die Jahre gekommenen Hardware herauskitzeln.

Greift nach den Sternen

Das turbulente Abenteuer spielt in einer weit entfernten Galaxie, die von einem Krieg zwischen der longardischen Föderation und dem draxilianischen Reich gebeutelt wird: Held ist der jugendliche Sternenreisende Jaster Rogue, der sich unter falschem Namen einer berüchtigten Piratenbande anschließt – mit ihrer Hilfe will er vom Wüstenplanet Rosa fliehen und weit entfernte Welten bereisen. Allerdings kann er nicht wissen, welch planloser Chaotenhaufen sich hinter der gefürchteten Totenkopffahne verbirgt: In der humorvollen Handlung geht's drunter und drüber, mal erleiden die Helden Schiffbruch, mal purzeln sie zwischen die Fronten der interplanetarischen Imperien. Dabei steht Action und Klamauk im Mittelpunkt: Auf zahlreichen Planeten treffen Kapitän Zegram, seine Tochter Kisala und ihre Robocrew auf allerlei schräge Gesellen, die den Helden mehr oder weniger hilfreich zur Seite stehen.

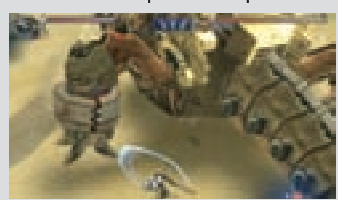
Taktische Action

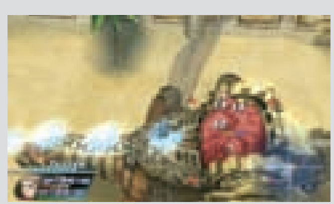
Die Wüsten-, Dschungel- und Technoplaneten erforscht Ihr mit der Automap: Ihr steuert wahlweise Jaster oder einen seiner Begleiter durch unkomplizierte Labyrinthe, in denen es nur wenige Abzweigungen gibt. In den überschaubaren Arealen gilt es, Klettereinlagen zu meistern und manches Rätsel zu lösen: Ihr müsst etwa Felsen aus dem Weg sprengen oder antike Mechanismen in Gang setzen. Der Schwerpunkt liegt aber auf den zahlreichen Kämpfen, die je drei Helden in Echtzeit bestreiten: Jeder Held führt zwei Waffen wie Schwert, Pistole oder Raketenwerfer, mit denen er die variantenreichen Gegner taktisch bekämpft. Denn nicht nur die Wahl der Waffe ist wichtig, sondern auch der korrekte Einsatz: Mächtige Riesen lassen sich nur mit Sprungschlägen verwunden, anderen Monstern müsst Ihr aufs

OPULENTE OBERMOTZKÄMPFE

Die mächtigen Endgegner nehmt Ihr Stück für Stück auseinander – nur wer seine Waffen und Talente taktisch einsetzt, kann die Giganten effektiv bekämpfen. Ein Beispiel:

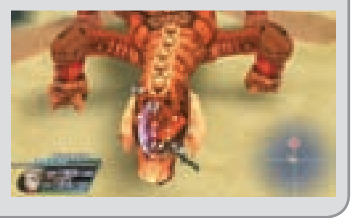
» **Öffnet die Deckung:** Die Riesenechse trägt einen Panzer, der sie vor allen Angriffen schützt. Deshalb nehmt zuerst ihre vier Fußschellen ins Visier, die den Schild auf dem Rücken fixieren. Dabei müsst Ihr den Schwanzschlägen und Stampfern des Ungetüms geschickt ausweichen!





» **Trefft den wunden Punkt:** Mit der Plattformpistole ballert Ihr Energiescheiben auf das Monster, damit Ihr auf den Rücken springen könnt. Dort angekommen bearbeitet Ihr die freigelegte Stelle mit Schwertcombos, bis Euch das Biest abschüttelt – zwei Wiederholungen sind nötig.

» **Gebt ihm den Rest:** Jetzt könnt Ihr Euch dem Kopf der Echse widmen. Dazu weicht Ihr dem Feuerhauch seitlich aus und startet eine Spungcombo. Denn nur in der Luft könnt Ihr den Schädel mit der Klinge erreichen. Im Nahkampf nehmt Ihr Euch vor den Kopfnüssen in Acht, die den Helden von den Füßen fegen.

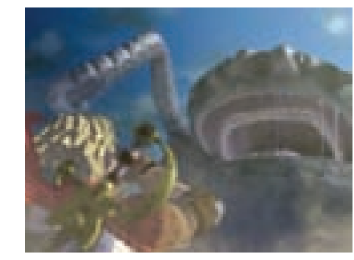




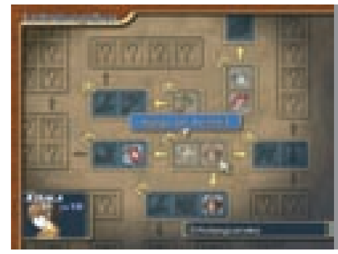
PS2 Simple Orientierung: Die eingeblendete Automap (rechts unten) markiert den Pfad zur nächsten Schlüsselstelle mit einem roten Pfeil.



PS2 Die Helden können hüpfen, hangeln und schwimmen: KI-Kameraden folgen Eurem Helden auf Schritt und Tritt, Hänger braucht Ihr dabei nicht zu fürchten - nur im Kampf verhalten sie sich gelegendlich ungeschickt.



PS2 Besonderen Überraschungen werden mit Renderfilmen gefeiert.



PS2 Setzt Items in die Karte ein, um neue Talente freizuschalten.



PS2 Sprengt den Weg frei: An einigen Stellen sind Schlüssel-Items nötig.

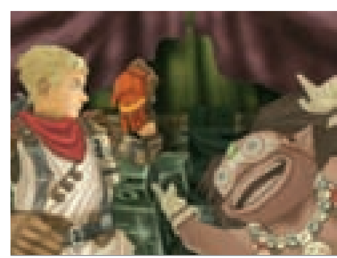
Dach springen oder sie mit dem Schildbrecher bearbeiten. Darüber hinaus lernen Eure Recken zahlreiche Spezialattacken wie Feuerschlag und Rauchbombe, die sie auf Kommando einsetzen: Die Kameraden schlagen im Laufe der Matches Aktionen vor, die Ihr mit den Schultertasten befehlt. So könnt Ihr ihnen das Heilen verbieten, wenn entsprechende Tränke knapp werden. Denn die KI-Kameraden kämpfen tapfer, können aber die Schwächen der Gegner nicht immer ausnutzen – gelegentlich ist es vorteilhafter, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Besonders spektakulär sind die Superattacken, für die Ihr einen Reaktionstest bestehen müsst. Trotz der Echtzeit-Action besitzen die Kämpfe Elemente eines Rundenkampfs: Nur solange Ihr Aktionsenergie besitzt, könnt Ihr angreifen und Items benutzen. Der Balken lässt sich durch bloßes Warten oder die Abwehr von Gegenattacken aufladen: Wer geschickt blockt, braucht also nicht zu dösen.

Für Abwechslung sorgen die strategischen Obermotzkämpfe (siehe Kasten) sowie die kniffligen Herausforderungsduelle: Hier müsst Ihr die Gegner innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits besiegen – natürlich werden solche Sondermatches mit speziellen Prämien belohnt und in einer Rangliste festgehalten. Allerdings erwarten Euch stellenweise so viele Monster, dass Ihr von einem Kampf in den nächsten stolpert: Zum Glück müsst Ihr keine Strecke doppelt laufen, weil die zahlreichen Speicherpunkte gleichzeitig als Teleporter fungieren – habt Ihr sie erst einmal aktiviert, dürft Ihr sie aus allen Winkeln der Planetenlandschaft ansteuern.



Zucht und Ordnung

Abseits der Handlung haben die Entwickler allerlei vergnügliche Minispiele, Sidequests und Bonusaufgaben eingebaut: Dazu zählten das Erschaffen neuer Waffen und Sammeln von Insekten, die sich wie "Pokémon" trainieren lassen – in Arenen kommt es dann zum Showdown. Die spektakuläre Präsentation rundet das vielseitige Abenteuer ab: Zahlreiche Renderfilme und Action-Animationen setzen die Handlung aufregend in Szene, zumal die ausdrucksstarken Dialoge und dynamisch agierenden Figuren jede Menge Leben ins Spiel bringen. Eilige Abenteurer unterhält "Rogue Galaxy" etwa 50 Stunden lang, dank der vielen Bonusaufgaben könnt Ihr aber mehr als doppelt soviel Zeit mit dem Abenteuer verbringen! *oe*



PS2 Zum Schmunzeln: Auf Euren Reisen trefft Ihr allerlei schräge Vögel.

Oliver Ehrle

Wer Action und Slapstick liebt, ist in der "Rogue Galaxy" goldrichtig: Vielfältige Taktiken und Angriffsvarianten bringen reichlich Abwechslung in die Kämpfe, zwischendrin lassen Euch die frechen Sprüche und überraschenden Pannen der Heldentruppe schmunzeln. Mit den vielen Bonusaufgaben sowie der Insektenzucht kommen auch Extrajäger auf ihre Kosten – auch wenn die meisten Landschaften architektonisch nicht allzu komplex ausgefallen sind: Die Pfade sind lang, statt kompliziert. Nicht optimal ist lediglich die KI der Kameraden, dank des Heldenwechsels auf Knopfdruck könnt Ihr aber alle wichtigen Aktionen selbst in die Hand nehmen. Sowohl Rollenspieler als auch Action-Fans sollten sich dieses feine Abenteuer nicht entgehen lassen!



PS3 Fliegende Monster nehmt Ihr mit der Schusswaffe aufs Korn: Dabei müsst Ihr taktische Pausen einlegen, damit der Held nachladen kann.

ROGUE GALAXY

- » Erforschung fremder Planeten
- » zahlreiche Rätsel warten
- » mit Humor und Action gespickte Handlung
- » trickreiche Kämpfe mit wechselnden Herausforderungen
- » Monsterzucht gleich mit eingebaut

PlayStation 2	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS



Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 Wii / DS
Entwickler	7 Studios, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4 / 1 (DS)

FAZIT

Ganz und gar nicht fantastisch: Hingeschluderte und spaßarme Action-Magerkost, die auf keiner Konsole wirklich Spaß macht.



PS3 So ein Pech: Selbst die Hochzeit von Sue und Reed endet in einer drögen Dauerklopperei.

Die "Fantastic Four" erfreuen sich vor allem im Heimatland USA großer Popularität, weshalb selbst so obskure Nebencharaktere wie ein kosmischer Metallheini auf dem fliegenden Bügelbrett titelwürdig sind – bei uns dürfte "Rise of the Silver Surfer" kein Verkaufsargument sein. Da passt es gut, dass das A-Comic über den Weg des B-Films zum Z-Spiel mutiert: War der Vorgänger-Titel (seinerzeit bei Activision beheimatet) noch eine akzeptable Durchschnittsversoftung, kommt die Fortsetzung der Definition eines banal-spaßarmen Bithaufens verdächtig nahe.

Die furchtbaren Vier

Egal, auf welcher Plattform Ihr Euch mit dem Superhelden-Quartett ins Chaos stürzt – der Spielablauf bleibt weitgehend gleich: Marschiert durch uninspiriert bis langweilig illustrierte Landschaften, vermöbelt hordenweise tumbe Feinde und löst simpelste Rätsel. Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, deren Einsatz nur punktuell nötig wird (PS3 und Xbox 360) oder die überflüssig, dafür aber kompliziert zu bewerkstelligen sind (Wii). Solange ein Charakter aus der Truppe lebt, ist alles in Butter, denn die Kumpanen werden schnell wiederbelebt – sind doch mal alle platt, erfreut ihr Euch dank spärlicher Checkpoints an faden Wiederholungsmärschen.

Obwohl das ohnehin schon limitierte Konzept auf PS2 und Wii durch die fixe, pseudo-isometrische Perspektive und den Wegfall der Fluglevels noch mehr eingeschränkt wird, erweist sich das letztlich sogar als Vorteil – auf PS3 und Xbox 360 mit Johnny Storm herumzutorkeln oder sich ständig über die bewegliche Kamera zu ärgern, macht's nicht spaßiger. Die DS-Fassung setzt dem Ganzen noch die Krone auf, sind die seitlich scrollenden 2D-Levels doch nicht nur extrem banal, sondern auch in gerade mal ein bis zwei Stunden erledigt.

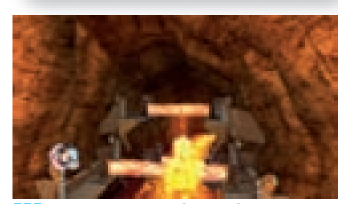
Richtig über die "Fantastic Four" freuen dürfen sich eigentlich nur zwei Gruppierungen: PSP-Spieler (sie werden mit keiner Umsetzung behelligt) und Activision (für die der Verlust dieser Marvel-Lizenz letztlich eher ein Glücksfall war). *us*



DS Peinlich: Die Grafik erreicht nicht einmal gutes GBA-Niveau.

Ulrich Steppberger

An lieblose, bestenfalls mittelmäßige Film-Versoftungen sind Zocker ja gewöhnt – aber die "Fantastic Four"-Fortsetzung unterbietet die gesammelten Shreks, Transformers & Co. noch einmal deutlich. Technisch bekleckert sich keine der verschiedenen Fassungen mit Ruhm, selbst die Next-Gen-Abenteuer sehen bestenfalls okay aus – dabei wäre das monotone Dauergekloppe nur durch ein hübsches Äußeres zu retten gewesen. So bleibt eine dröge Knöpfchenhämmerei übrig, die auf PS2 und Wii nur deshalb etwas mehr Spaß macht, weil die freie Kamera und die grottigen Flugeinlagen von PS3 und Xbox 360 mehr stören als helfen. Wer unbedingt Beschäftigung sucht, ohne das Hirn zu belasten – nur zu, aber das gibt's auch billiger.



360 Die Next-Gen-Flugeinlagen von Johnny Storm gerieten einfallslos.



Wii Trotz eingeschränkter Kamera macht's auf PS2 und Wii eine Spur mehr Spaß – die unnötig komplizierten Special Moves sind allerdings oft planlos.

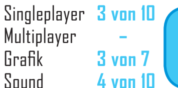
FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

- » Teamspiel mit 4 Teilnehmern (außer DS)
- » Story geht über den Film hinaus
- » Spezialangriffe für jeden Charakter, auf Wii durch Bewegungen abgefragt
- » spezielle Flugeinlagen zwischendurch (nicht auf PS2 und Wii)

SYSTEM-VERGLEICH

Die DS-Fassung würde technisch selbst einen GBA beschämen, auf Next-Gen-Konsolen wirkt alles billig gemacht – gemessen an den Erwartungen und Fähigkeiten sind Wii und PS2 tatsächlich noch am ehesten zu verkraften.

	PlayStation 2	PlayStation 3	Xbox 360	Wii	DS
Singleplayer	4 von 10	4 von 10	4 von 10	4 von 10	3 von 10
Multiplayer	4 von 10	4 von 10	4 von 10	4 von 10	–
Grafik	4 von 6	5 von 10	5 von 10	4 von 7	3 von 7
Sound	5 von 10	5 von 10	5 von 10	5 von 10	4 von 10
SPIELSPASS	37 von 100	34 von 100	34 von 100	37 von 100	31 von 100



Undercover: Doppeltes Spiel



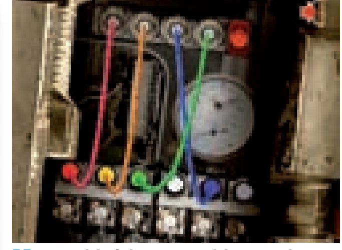
DS Doctor Russell auf dem Weg in sein Büro. Was der gute Mann noch nicht weiß: Auf dem Laborkomplex treibt sich ein finsterer Mordbube herum.

INFOS

System	DS
Entwickler	Sproing, Österreich
Hersteller	dtp entertainment
Genre	Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Nostalgie pur: Das erste waschechte DS-Point'n'Click-Adventure lädt zur knifflig-sympathischen Zeitreise in die 30er.



DS Jetzt bloß keinen Fehler machen! War's der rote oder der blaue Draht?

Point'n'Click-Abenteuer waren einst die Königsdisziplin der Computerspiele. Mit "Undercover: Doppeltes Spiel" beschwört Sproing die guten alten Zeiten herauf und liefert das Prequel zum PC-Adventure "Operation Wintersonne". Mit flotten Stylus-Klicks steuert Ihr den des Mordes beschuldigten Protagonisten Dr. Russell und die barsche Sekretärin Audrey kurz vor Beginn des zweiten Weltkriegs durch eine Forschungseinrichtung. Praktische und skurrile Gegenstände wie Werkzeug, Vogelschrot oder ein Trichter-Stethoskop wandern nach und nach in Euer Inventar und werden zur Lösung zahlreicher Kopfnüsse kombiniert. Dabei schaltet Ihr oft zwischen dem Doc und der Tippse hin und her, z.B. scheucht Audrey einen Papagei vom Bücherregal – der flattert aber nur in die gewünschte Richtung, wenn Russell andere Flugrouten blockiert.

Zwischen die klassischen Adventure-Rätsel haben die Entwickler teils bemerkenswert einfallsreiche Minispiele gemischt. Löblich: Sämtliche Gegenstände könnt Ihr per Tastendruck anzeigen lassen, eine Karte bietet die Möglichkeit Laufwege abzukürzen. Trotz der biederen Technik entwickelt "Undercover" eine dichte Atmosphäre. Vor den hübsch gemalten Hintergründen wirken die Figuren manchmal etwas unproportioniert und manche Animation hätten etwas mehr Phasen vertragen. Krimi-Stimmung kommt aber dennoch auf und motiviert bis zum Schluß. *mw*



Max Wildgruber

Eigentlich mag ich gar keine Krimis. "Undercover" hab ich trotzdem in zwei langen Nächten durchgespielt und konnte nicht eher schlafen, bis ich Dr. Russells Unschuld bewiesen hatte. Trotz biederer Grafik und Dudelmusik: "Undercover" ist pure Thriller-Atmosphäre, hat wirklich gelungene Charaktere und überwiegend solide Rätsel mit ein paar richtig genialen Kopfnüssen. Mehr davon!

UNDERCOVER: DOPPELTES SPIEL

- » zwei steuerbare Hauptfiguren
- » perfekte Stylus-Point'n'Click-Steuerung
- » ein halbes Dutzend-Minispiele: u.a. Blasrohrschießen, Luftkanal & Dart
- » packendes Krimi-Szenario zwischen Miss Marple und dem "Dritten Mann"

SPIELSPASS

DS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

80 von 100

Tales of the World: Radiant Mythology

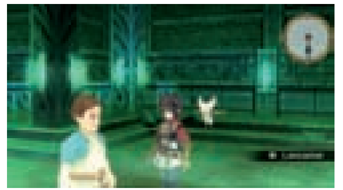
INFOS

System	PSP
Entwickler	Namco Tales Studio, Japan
Hersteller	Namco Bandai
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Questbasiertes RPG mit Echtzeit-Kämpfen und vielen bekannten Charakteren aus anderen Spielen der "Tales"-Reihe.

Nach "Tales of the Abyss" für die PS2 landet Namco Bandais routinierte RPG-Serie nun mit "Radiant Mythology" auf der PSP. Die Welt Terresia ist in Gefahr, denn ein monströser 'Allesverschlinger' ist unterwegs, um sie sich als Pausensnack



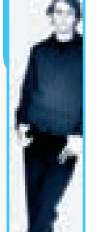
PSP Gelegentlich müsst Ihr verirrte NPCs aus den Dungeons geleiten.



PSP Prügelspiel im Rollenspiel? Macht Laune! Nur die Orientierung im Raum lässt Angriffe ab und zu ins Leere gehen, was bei Special Moves ärgert.

zu genehmigen. Der Weltenbaum spuckt als Reaktion Eure vorher erstellte Spielfigur aus, das sprechende Pelzknäuel Mormo gibt's obendrein. Und jetzt: Weltrettung, bitteschön!

Als frischgebackenes Mitglied der Gilde 'Ad Libitum', die übrigens überwiegend aus altgedienten Charakteren der "Tales"-Reihe besteht, löst Ihr nun eine Quest nach der anderen. So werdet Ihr in hübsche 3D-Dungeons geschickt, um eine bestimmte Anzahl an Monstern zu töten, Gemüse zu sammeln oder (eher selten) eine storyrelevante Mission zu absolvieren. Die Kämpfe finden wie schon bei "Tales of the Abyss" als furiose Action-Scharmützel statt. Je nach gewählter Jobklasse haut Ihr mit Axt, Schwert oder Dolch zu, beschwört Feuerbälle und setzt so genannte Artes-Spezialmanöver ein. Bis zu drei selbstständig agierende 'Ad Libitum'-Mitglieder dürft Ihr auf Eure Expeditionen mitnehmen. Je mehr Quests Ihr erledigt, um so mehr und mächtigere Figuren dürft Ihr anwerben. *mw*



Max Wildgruber

Dieses Spiel sollte eher "Tales of the World of Warcraft" heißen! Namco Bandai bedient sich offensichtlich beim Blizzard-Online-RPG. Töte zwölf davon, sammle acht hiervon... auch die Ausrufezeichen über den Köpfen von Questgebern erinnern stark an "WoW". Schade, dass auch die Unsitte mitkopiert wurde, auf zehn langweilige Standardquests eine interessante Story-Mission kommen zu lassen. Da wäre mehr drin gewesen, denn das launige Kampfsystem funktioniert gut, die Charakterentwicklung motiviert und die Optik gefällt.

TOW: RADIANT MYTHOLOGY

- » über 300 Quests richten sich nach der frei wählbaren Jobklasse Eures editierbaren Charakters
- » dynamisches Actionkampfsystem
- » Dungeons und Kämpfe in stylischer 3D-Optik
- » Wiedersehen mit "Tales"-Charakteren

PSP — **SPIELSPASS 77 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft, Rumänien
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Die kurzweilige Kriegsfliegerei legt den Schwerpunkt auf pausenlose Baller-Action ohne große Ansprüche.

Als amerikanischer Elitepilot im Zweiten Weltkrieg startet Ihr erneut in den hart umkämpften Luftraum. In 18 Geheimaufträgen tun sich die groß angelegten Einsatzgebiete wohltuend vom Weltkriegs-Einheitsbrei hervor: Die Kampagne führt Euch über Ägypten, den Himalaya, Rom oder Paris und inszeniert



360 Die Belohnung für gelungene Bombardierungen: fette Explosionen.



360 Die stimmige Cockpitperspektive saugt Euch direkt ins hektische Geschehen, bietet aber wenig Übersicht.

die wesentlichen Elemente Luftkampf und Bodenangriff erfreulich unkompliziert. Widrige Witterungen, feindliche Fliegerasse oder Suchscheinwerfer sorgen für Abwechslung. Dann wieder stellt sich ein schwerfälliger Zeppelin in den Weg, den Ihr nur stückweise vom Himmel holen könnt. Wie schon in Teil 1 steht Euch das Bord-MG sowie eine Sekundärwaffe (meist Raketen oder Bomben) zur Seite. Ein Wiedersehen gibt es mit den Flügelmännern, die sich per Steuerkreuz zu Angriffen oder Defensiv-Formationen dirigieren lassen. Zahlreiche exotische Flugzeuge freuen den Historiker.

Eine taktische Komponente kommt durch Upgrades ins Spiel: So dürft Ihr aufgemotzte Geschütze, Zielvisiere, Panzerungen oder Rauchwerfer in Eure Flieger montieren. Doch dazu sind Prestigepunkte nötig, die durch feindliche Abschüsse oder Stunts erworben werden. Drei Multiplayer-Modi mit obligatorischem 'Capture the Flag' und Massenschlachten runden die Neuauflage ab. *ts*

Thomas Stuchlik

Einsteigen, losfliegen, ballern: "Blazing Angels" macht auch beim zweiten Aufguss schnell Laune. Das simple Flugverhalten wurde vom Vorgänger ebenso übernommen wie die praktische Zielsicht, mit der Ihr den aktuellen Gegner immer im Blick habt. Die fordernden Einsätze motivieren dank vieler Primär- und Sekundärziele, lassen aber Tiefgang vermissen. Grafisch präsentiert sich der Titel einen Tick schöner als der Vorgänger – Tearing bleibt Euch allerdings nicht erspart. Dennoch kommen Besitzer des Vorgängers genauso auf ihre Kosten wie Action-Fans.

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

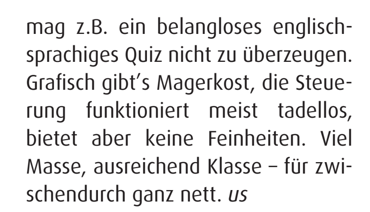
- » Kampagne mit 18 Missionen
- » 50 spielbare historische Flugmaschinen
- » Punktesystem für erwerbbare Waffenupgrades und Skins
- » neue Einsatzgebiete auf der ganzen Welt

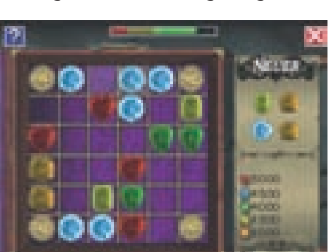
Xbox 360 — **SPIELSPASS 74 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

TouchMaster

Wer schon mal die einfach gestrickten Touchscreen-Automaten in einer Kneipe gesehen hat, weiß gleich, was ihn bei "TouchMaster" erwartet. Gleich 23 dieser Vertreter packt Midway auf ein Modul – an Abwechslung fehlt es im Sammelsurium aus Geschicklichkeitstests und Grübeleien nicht, die Qualität schwankt aber. Während der "Shanghai"-Verschnitt gelungen ist, mag z.B. ein belangloses englischsprachiges Quiz nicht zu überzeugen. Grafisch gibt's Magerkost, die Steuerung funktioniert meist tadellos, bietet aber keine Feinheiten. Viel Masse, ausreichend Klasse – für zwischendurch ganz nett. *us*





INFOS

System	DS
Entwickler	Phoenixsoft, USA
Hersteller	Midway
Genre	Geschicklichkeit / Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

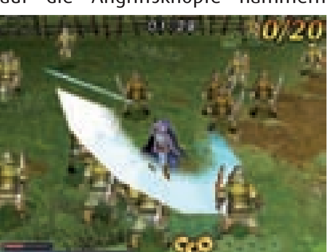
DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	4 von 10

64 von 100

Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle

Bevor über Heimkonsolenbesitzer eine neue Flut an "Dynasty Warriors"-Ablegern und -Nachfolgern hereinbricht, werden erst noch DS-Krieger abgefertigt. Der "Fighter's Battle" setzt auf mehr Action als die großen Brüder, das strategische Skelett fällt reichlich dünn und belanglos aus: Egal, welche Offiziere Ihr vorab zur Unterstützung auswählt – letztlich zählt nur, wie schnell Ihr auf die Angriffsknöpfe hämmern könnt. Optisch gibt's mittelmäßige Sprite-Kloppereien zu sehen, der Verzicht auf eine Touchscreen-Steuerung ist schade, aber im Vergleich zu der regelmäßig schummelnden Gegner-KI nur ein kleines Ärgernis. Unnötig und überflüssig. *us*



INFOS

System	DS
Entwickler	Koei, Japan
Hersteller	Koei
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10



47 von 100

Death jr. and the Science Fair of Doom

Langsam reicht's: Waren die PSP-Episoden des digitalen Todes trotz aller Banalität noch grundsolide Action-Jump'n'Runs, ist die DS-Fassung einfach nur überflüssig. Ihr streift mit Death jr. durch die modrigen Gänge seiner High School, wechselt für wenige Sekunden zum Geistermädchen Pandora (um kleine Rätsel zu lösen) oder hackt und ballert Gegner zu Polygonbrei. So weit, so einfallslos – wirklich nervig sind aber die schwammige Sprungsteuerung, grenzdebile Schurken und der ständige Wechsel zwischen 2D und 3D. Immerhin könnt Ihr das gesamte Abenteuer wahlweise via Tastensteuerung oder mit dem Stylus in der rechten Hand bestreiten. *ms*



INFOS

System	DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

52 von 100

Test-Details

PlayStation 2												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	60	1	–	Englisch	Englisch	Stereo	–	–	–	mittel	30 Euro
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	37	1-4	–	einstellbar	einstellbar	Surround	–	–	–	mittel	30 Euro
Guitar Hero: Rocks the 80s	72	1-2	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	–	Gitarre	einstellbar	50 Euro
Madden NFL 08	81	1-4	–	Englisch	Englisch	Surround	X	–	–	einstellbar	62 Euro
Metal Slug Anthology	80	1-2	–	–	Englisch	Stereo	–	–	–	schwer	40 Euro
Rogue Galaxy	86	1	–	Englisch	Deutsch	Surround	–	–	–	mittel	60 Euro
SingStar 90s	78	1-8	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	Mikrofon	einstellbar	30 Euro
SingStar Après Ski	85	1-8	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	Mikrofon	einstellbar	30 Euro
SingStar Deutsch Rock-Pop Vol. 2	75	1-8	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	Mikrofon	einstellbar	30 Euro
SingStar Die Toten Hosen	85	1-8	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	Mikrofon	einstellbar	30 Euro
SingStar Rock Ballads	78	1-8	–	–	einstellbar	Stereo	–	–	Mikrofon	einstellbar	30 Euro
Stuntman: Ignition	70	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	–	schwer	65 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	34	1-4		einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	mittel	55 Euro
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	90	1-4	2-16	einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	einstellbar	70 Euro
Heavenly Sword	75	1	–	einstellbar	einstellbar	–	X	X	–	mittel	72 Euro
Madden NFL 08	84	1-4	2	Englisch	Englisch	X	–	–	–	einstellbar	65 Euro
SingStar	80	1-8	–	–	einstellbar	X	–	X	Mikrofon (inkl.)	einstellbar	65 Euro
Tiger Woods PGA Tour 08	84	1-4	2	Englisch	einstellbar	X	–	–	–	einstellbar	65 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
BioShock	93	1	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	einstellbar	60 Euro
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	74	1	2-16	Deutsch	Deutsch	X	X	–	mittel	65 Euro
Blue Dragon	78	1	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	mittel	60 Euro
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	34	1-4	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	mittel	55 Euro
Madden NFL 08	85	1-4	2	Englisch	Englisch	X	X	–	einstellbar	65 Euro
Medal of Honor: Airborne	85	1	2-12	Englisch	Deutsch	X	–	–	mittel	65 Euro
MotoGP '07	84	1-4	2-16	–	einstellbar	–	X	–	einstellbar	60 Euro
Stuntman: Ignition	78	1-4	4	einstellbar	einstellbar	–	X	–	hoch	65 Euro
Tiger Woods PGA Tour 08	84	1-4	2	Englisch	einstellbar	X	X	–	einstellbar	65 Euro
Two Worlds	78	1	2-8	Deutsch	Deutsch	–	–	–	mittel	65 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Alien Syndrome	53	1-4	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	60 Euro
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	37	1-4	–	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	50 Euro
Madden NFL 08	86	1-4	–	Englisch	Englisch	Surround	X	X	X	–	einstellbar	55 Euro
Super Paper Mario	85	1	–	–	Deutsch	Stereo	X	X	X	–	einfach	50 Euro

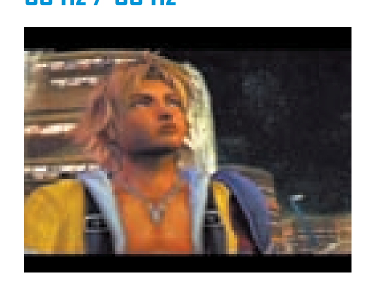
PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Alien Syndrome	51	1-4	–	–	Englisch	einstellbar	mittel	45 Euro
Crazy Taxi: Fare Wars	79	1-2	–	–	Englisch	einstellbar	mittel	30 Euro
Madden NFL 08	82	1-2	–	–	Englisch	Englisch	einstellbar	40 Euro
Monster Hunter Freedom 2	83	1-4	1-4	–	einstellbar	einstellbar	mittel	40 Euro
Tales of the World: Radiant Mythology	77	1	–	–	Englisch	Englisch	mittel	35 Euro
Worms: Open Warfare 2	78	1-4	2-4	X	einstellbar	einstellbar	einstellbar	40 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Death jr. and the Science Fair of Doom	52	1-4	–	–	–	einstellbar	mittel	40 Euro
Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle	47	1-2	–	–	–	Deutsch	einstellbar	35 Euro
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	31	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Madden NFL 08	79	1-2	–	X	–	Englisch	einstellbar	40 Euro
TouchMaster	64	1-2	–	–	–	einstellbar	mittel	30 Euro
Undercover: Doppeltes Spiel	80	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Worms: Open Warfare 2	77	1-4	2-4	X	einstellbar	einstellbar	einstellbar	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Textur
Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen wie z.B. in "BioShock" (rechts). Nur wer hier genau hinsieht, bemerkt Textur-Tricksereien oder auch gröbere Texturen. Ebenso entstehen so menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder korrekte Lichtreflexionen (Light Mapping).

50 Hz / 60 Hz


Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing


Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild
Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping
Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen



diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg. Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild: "DRIV3R")



Force Feedback
Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

Framerate
Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV
'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD
Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI
Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nichtspieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping
Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

NPC
Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. Siehe auch KI.

Pop-Up / Draw-In
Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

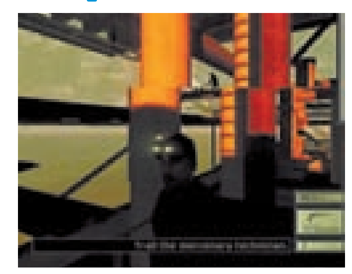
Progressive (Scan)
Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

Ruckeln
Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns
Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf sprich Spieltempo zu verlangsamen.

Streaming


Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing


Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

ONLINE

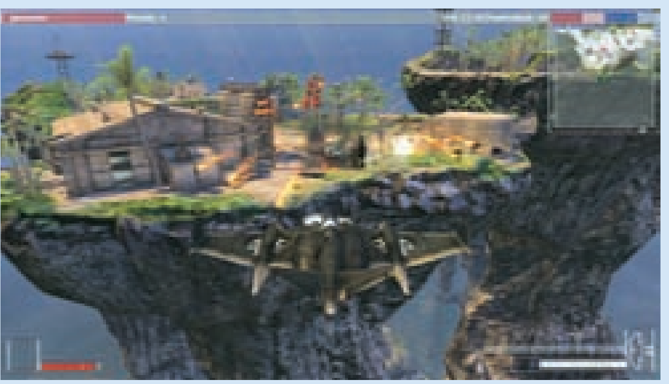
TEST ONLINE-SPIEL

Warhawk

PS3



PS3 Seid Ihr zu zweit im Jeep, übernimmt ein Spieler das Steuer (optional via Sixaxis-Erkennung), der andere klemmt sich hinters Bord-MG.



PS3 Fliegen, zerstören, türmen: Habt Ihr ein Ziel ausgeschaltet und werdet anschließend verfolgt, weicht flink via rechtem Stick aus.

Wir erinnern uns: Anno 2005 verdunkelten in den ersten Trailern hunderte Kriegsschiffe den PS3-Himmel – vielleicht ein Systemseller, dachten wir damals. Nunmehr ist aus der HD-Luftschlacht nicht mal ein normales Spiel geworden. "Warhawk" bietet ausschließlich Mehrspieler-Duelle und wird auf zweierlei Art und Weise vertrieben: Entweder kann der Titel via PlayStation Network auf die PS3 geladen oder auf dem herkömmlichen Weg im Geschäft erworben werden. Dann sind stolze 62 Euro fällig, ein Headset gibt's immerhin gratis dazu. Die Download-Variante ist bislang lediglich für die USA bestätigt, hierzulande steht noch die USK-Einstufung ('Freigegeben ab 16 Jahren') im Wege – bekanntermaßen bietet Sony bislang kaum Inhalte in seinem Online-Store an, die eine höhere Freigabe als 'ab 12 Jahren' erhalten haben. Aufgrund des US-Preises von 40 Dollar gehen wir von einem Download-Preis von 40 Euro aus, sollte es "Warhawk" in den deutschen Online-Shop schaffen.

Aber zu den spielerischen Details: Im Gegensatz zum namensgleichen PSone-Spiel, liegt der Fokus im neuen "Warhawk" nicht ausschließlich auf Luftkämpfen. Vielmehr seid Ihr häufiger zu Fuß unterwegs und benutzt die Flieger oftmals nur, um weite Strecken zwischen den Brennpunkten der riesigen Maps zu überbrücken. Am Boden ist "Warhawk" ein flotter Third-Person-Shooter, der Euch ein reichhaltiges Waffenarsenal an die Seite stellt: Sammelt MG, Raketenwerfer oder Minen ein, wählt die Ballermänner via Steuerkreuz an und lasst die Fetzen fliegen. Daneben dürft Ihr Luftabwehr-Geschütze besetzen oder mit dem Jeep über tropisches Eiland und Endzeit-Schlachtfeld düsen. Am Steuerkreuz eines Düsenjets braust Ihr in luftiger Höhe über die fünf Karten und lasst Raketen oder MG-Salven auf die ameisengroßen Gegner regnen. Praktischerweise wählt Ihr zwischen einer herkömmlichen Steuervariante und der gelungenen Sixaxis-Methode: Die Bewegungssensoren im PS3-Pad übertragen Eure Handneigungen akkurat ins Spiel und sorgen für ein luftig-leichtes Fluggefühl.

Technisch reißt "Warhawk" keine Bäume aus, die Weitsicht profitiert aber entscheidend von der HD-Auflösung. In unseren Testsessions gingen die Partien (u.a. Deathmatch, CTF, Zonen-Eroberung) auch mit bis zu 32 Teilnehmern lagfrei über die Bühne. Praktischerweise seid Ihr nach dem Respawn für kurze Zeit transparent und taucht nicht sofort auf der hilfreichen Karte auf – dies wurde im Vergleich zu einer frühen Beta-Fassung verbessert. Etwas Sorge bereiten uns allerdings die recht starken Handgranaten – sehr viele Duelle gleich nach dem Respawn entscheidet ihr mit Metalleiern.

WARHAWK

Hersteller Sony
Preis 62 Euro (Blu-ray, inkl. Headset)

SPIELSPASS

FAZIT: Herzhafte Online-Action mit nur wenigen, dafür sehr großen Maps und coolen Flugeinlagen.



KURZMELDUNGEN

DOWNLOADS • Da war Red Octane etwas schneller: Während Harmonix und EA für das frühestens Ende des Jahres erscheinende "Rock Band" komplette Alben als Extra-Downloads ankündigen, können Xbox-360-Saitenschwinger mit "Guitar Hero II" schon jetzt erstmals ein Band-spezifisches Songpack für ca. sechs Euro auf dem Marktplatz kaufen. Die Rocker My Chemical Romance spendierten die Masterbänder von drei Titeln ihres aktuellen Albums "The Black Parade": Fans und andere Gitarrengötter können also zu den Originalklängen von "Teenagers", "Famous Last Words" und "This is How I Disappear" ihre Fingerfertigkeit zeigen.

DOWNLOADS • Ab sofort auf dem Xbox-Live-Marktplatz kostenlos zu haben: Zwei umfangreiche Add-Ons zu "Rainbow Six Vegas" und ein Kartentrio von "F.E.A.R." (dt.). Auch die drei Map-Packs für "Lost Planet" gibt es nun gratis.

DOWNLOADS • Wer sich bei "Blast Factor" (PS3) über die Meldung eines neuen Download-Packs wundert, muss sich noch etwas gedulden: Die "Advanced Research"-Zugabe hat bei uns noch keinen festen Termin – und die bereits erhältliche US-Datei ist mit der PAL-Version nicht kompatibel.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Bomberman Live

360



360 Echte Bombenmänner spielen natürlich mit der Fast-Vogelperspektive: Zu der wechselt Ihr mit Druck auf den rechten Analogstick.

Endlich bekommt die "Bomberman"-Serie die Behandlung, die sie verdient: Nach dem grauenvollen "Act: Zero"-Pseudo-Update vom letzten Jahr besinnt sich Entwickler Hudson auf seine alten Stärken und macht das Live-Debüt der Knallkopfsippe zu dem, was es schon immer sein sollte – einem Update, das die klassische Formel fast unverändert übernimmt. Entsprechend wuselt Ihr bei Online-Matches mit bis zu sieben Konkurrenten (vor der heimischen Glotze dürfen bis zu vier Teilnehmer ran) über ein bildschirmgroßes Feld und sprengt Euch gegenseitig in die Luft. Zahllose Einstellmöglichkeiten zu den einsetzbaren Extras, verschiedene originelle Schauplätze und ein paar gewitzte Matchvarianten sorgen für viel Laune. Einziger Wermutstropfen: Für Solospieler gibt's diesmal keinen Kampagnen-Modus.

BOMBERMAN LIVE

Hersteller Hudson
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

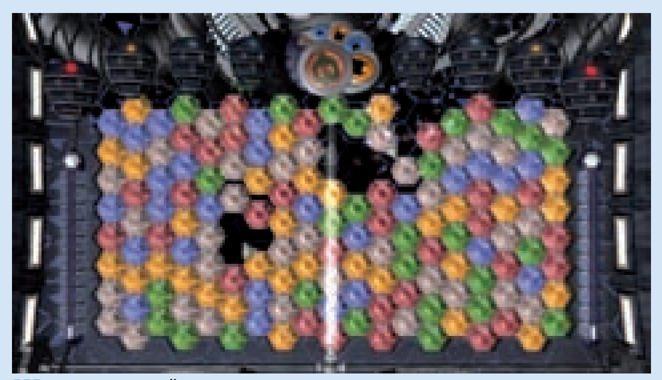


FAZIT: Launige Bombenlegerei, die fast alle Stärken der Klassiker vereint – leider für Solisten fade.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Hexic 2

360



360 Wer hier den Überblick behält, hat was drauf: Das Duell wird wegen einiger Zufallselemente immer wieder zum Glücksspiel.

"Hexic" dürften die meisten Xbox-360-Besitzer gespielt haben – lag es doch als kostenloses Goodie auf jeder Festplatte bei. Der Nachfolger behält das Grundprinzip (fügt mindestens drei gleichfarbige Steine durch geschickte Rotationen zusammen) fast unverändert bei, nur ein kleiner Kniff kommt dazu: Reiht Ihr fünf Klunker aneinander, entsteht ein Smaragd, dessen anliegende Steine austauschbar sind, auch wenn dadurch keine Kombination abgebaut wird. Die entscheidende Neuerung ist aber der Duellmodus, bei dem Ihr Euch auch online beharken könnt. Allerdings geriet dieser unnötig kompliziert und zufallsabhängig, was das simple Konzept teilweise aufhebt. Auch die überarbeitete Optik ist nicht mehr so charmant – wer nicht unbedingt gegeneinander antreten will, kann unbesorgt beim Gratis-Vorgänger bleiben.

HEXIC 2

Hersteller Microsoft
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

7 von 10

FAZIT: Das Knobel-Update funktioniert immer noch gut, hat aber nicht mehr den Reiz des Vorgängers.

Neue Download-Spiele: Ende Juli / Anfang August

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Bomberman Live	Hudson	360	–	Uriger Geschicklichkeitsspaß, der mit mehreren Spielern richtig aufdreht (Test auf Seite 69).	10 €	8 von 10
Ecco the Dolphin	Sega	360	Mega Drive	Geruhsames, aber teilweise forderndes Unterwasserabenteuer mit netten Ideen.	5 €	6 von 10
Hexic 2	Microsoft	360	–	Die Knobelei gibt's jetzt mit Duell-Modus, aber dafür weniger Charme (Test auf Seite 69).	10 €	7 von 10
Marathon: Durandal	Microsoft	360	Mac	Obwohl überraschend komplex macht's heute kaum mehr Spaß (Test auf Seite 70).	10 €	5 von 10
Spyglass Board Games	Freeverse	360	–	Solide umgesetztes Brettspiel-Quartett, dem es an Spielmodi und Optionen mangelt.	5 €	4 von 10
Super Contra	Konami	360	Arcade	Noch schwerer, noch hakliger: Baller-Klassiker für ganz harte Zocker.	5 €	4 von 10
Track and Field	Konami	360	Arcade	Spaßige und sportliche Knöpfchenhämmerei: schlicht, aber immer noch unterhaltsam.	5 €	6 von 10
Wing Commander Arena	Electronic Arts	360	–	Poplige Billigballerei, die mit dem großen Namen wenig zu tun hat (Test auf Seite 70).	10 €	3 von 10
Yie Ar Kung-Fu	Konami	360	Arcade	Grottige und extrem simple Chaosklopperei, die wirklich niemand braucht.	5 €	2 von 10
Breath of Fire II	Capcom	Wii	SNES	Tolles RPG der alten Schule mit Stadtaufbau und teils nervigen Zufallskämpfen.	8 €	8 von 10
Cratermaze	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	"Bomberman"-ähnliche Labyrinth-Hatz, die alleine durchaus zu begeistern weiß.	6 €	6 von 10
Devil's Crush	Naxat	Wii	TurboGrafx-16	Ordentlicher Horror-Flipper mit mehrstöckigen Tischen, aber mittelmäßiger Kugelphysik.	6 €	5 von 10
Drop Off	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Misslungen aufgemotzte Version des Arcade-Klassikers "Breakout".	6 €	3 von 10
Dynamite Headdy	Treasure	Wii	Mega Drive	Kunterbunter & durchgeknallter 2D-Hüpfspaß von den "Gunstar Heroes"-Machern.	8 €	7 von 10
Galaga '90	Namco	Wii	TurboGrafx-16	Fantastische Neuauflage des Shoot'em-Up-Klassikers (Test auf Seite 71).	6 €	8 von 10
Kirby's Ghost Trap	Nintendo	Wii	SNES	Ein weiterer Vertreter der "Puyo Pop"-Klon-Fraktion – nett, aber nicht der Hammer.	8 €	7 von 10
Metroid	Nintendo	Wii	NES	Samus Arans Erstauftritt, den man aber auch in "Zero Mission" (GBA) freispielen kann.	5 €	7 von 10
Shining Force	Climax	Wii	Mega Drive	Rollenspiel mit Rundenkämpfen – für Fans von "Fire Emblem" auf jeden Fall zu empfehlen.	8 €	7 von 10
Shinobi 3 – Return of the Ninja Master	Sega	Wii	Mega Drive	Ein Klassiker unter den Actiontiteln der Virtual Console. Wegen 50 Hz und günstigeren Alternativen ("Sega Collection") eher nicht als Download zu empfehlen (Test auf Seite 71).	8 €	8 von 10
Silent Debuggers	NEC	Wii	TurboGrafx-16	Ruckelnder, undynamischer Einheitsbrei – nicht als Download zu empfehlen.	6 €	4 von 10
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting	Nintendo	Wii	SNES	Das pfeilschnelle Beat'em-Up beinhaltet die klassischen Charaktere von Blanka über M. Bison bis Zangief. Vor allem zu zweit immer ein Spaß (Test auf Seite 71).	8 €	9 von 10
Volleyball	Nintendo	Wii	NES	Grafisch fad und spielerisch mau – da hat Nintendo bessere Oldies in der Mottenkiste.	5 €	3 von 10
Wave Race 64	Nintendo	Wii	N64	Feucht-fröhliche Jetski-Raserei mit unnachahmlichem Fahrgefühl (Test auf Seite 71).	10 €	9 von 10

Stand vom 17.08.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Wing Commander Arena

360



360 Auch wenn diese Perspektive fast an die klassischen "Wing Commander"-Teile erinnert – der Eindruck täuscht gewaltig.

Was würden wir uns von einem neuen "Wing Commander" wünschen – eindrucksvolle Optik, packende Story und krachige 3D-Gefechte im Weltall? Das alles gibt's beim Live-Arcade-Ableger "Arena" weit und breit nicht. Zwar sind die Raumschiffe und Umgebungen der legendären Serie entliehen, doch das Spiel selbst hat kaum noch was mit der Vorlage zu tun: Statt frei rumzufliegen, düst Ihr mit Winzgleitern auf 2D-Ebenen herum und ballert andere Flieger ab. Banal, simpel und mit dem Tiefgang eines Nichtschwimmerbeckens – lediglich der Online-Modus für 16 Spieler rettet etwas den Spielspaß.

WING COMMANDER ARENA

Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Etikettenschwindel pur – statt epischer Weltraum-Action gibt's poplige Simpelballereien.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Marathon: Durandal

360



360 Die aufpolierte HD-Optik verliert im Vergleich zum Original-Look an Charme – die hochskalierten Bitmaps sind nicht schön anzusehen.

1994 – Jahr 1 nach "Doom": Der kleine Entwickler Bungie ("Halo") sagt dem äußerst erfolgreichen PC-Shooter den Kampf an und beginnt mit der Veröffentlichung der Macintosh-exklusiven "Marathon"-Trilogie. 1995 folgt mit "Durandal" der zweite Teil, der nun für Xbox Live erhältlich ist. Entscheidet zunächst, ob Ihr in hochskalierter HD- oder klassischer Pixeloptik spielen wollt. Danach ballert Ihr Euch durch komplexe Levels und versucht, die verworren erzählte Story nachzuvollziehen. "Durandal" ist an sich kein schlechtes Spiel, allerdings wirkt die Steuerung zu hektisch und die Technik veraltet.

MARATHON: DURANDAL

Hersteller Microsoft
Preis 10 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Spieltiefe für Solisten und coole Mehrspieler-Modi in gnadenlos veraltetem Gewand.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Paper Mario

Wii (N64)



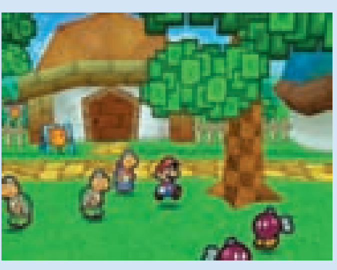
Wii Der hat gesessen: Den Panzer der Koopas durchbrecht Ihr nur, wenn Ihr im richtigen Moment die A-Taste drückt und so Eure Attacke verstärkt.

Es ist nicht so, dass es für die Virtual Console keine guten Spiele gibt. Im Gegenteil: Alleine die ganzen Abenteuer des Italo-Klempners ("Super Mario 64", "Super Mario World" etc.) sorgen für wochenlangen Spielspaß. Der Haken ist nur: Der gestandene Zocker kennt diese Spiele – sei es nun durch das Original oder die unzähligen GBA- und DS-Neuauflagen – auswendig. Anders bei "Paper Mario": Obwohl das Rollenspiel (nein, ausnahmsweise kein Jump'n'Run) von Kritikern mit Lob überhäuft wurde, haben es viele N64-Besitzer links liegen lassen. Das ist nur mit zwei Gründen erklärbar: Zum einen erschien es sehr spät in der N64-Ära (Ende 2001), zum anderen war es, verglichen mit PSone-Spielen, unverschämt teuer. Wer die 150 Mark jedoch locker machen konnte, wurde mit einer Spielspaßperle belohnt, die Mario erstmals auf Rollenspielpfaden wandeln ließ. "Erstmals?", fragt der bewanderte Videospieler zu Recht. Naja, zumindest in Europa: Zwar schneiderte Square dem fülligen Italiener mit "Mario RPG" bereits zu SNES-Zeiten ein Rollenspiel-Gewand auf den Leib – über eine Veröffentlichung sah man hierzulande aber leider hinweg.



Wii Auf den Spuren von Link: Mario durchforstet zahlreiche Dungeons.

Was aber macht die Rollenspiel-Streifzüge des Schnauzbartträgers nun so einzigartig? Vieles: So bleibt Ihr z.B. vor Zufallskämpfen verschont und habt stattdessen die Wahl, ob Ihr bei Euren Pilzkönigreich-Erkundungen an den Gegnern vorbeisprintet oder sie in einen Kampf verwickelt. Entscheidet Ihr Euch für Letzteres, kommt Eigenheit Nummer zwei zum Vorschein: In den Runden-Raufereien wählt Ihr nicht einfach Angriffe aus, sondern verstärkt sie durch geschickt eingestreute Knöpfchendrückereien. Ein genialer Kniff, um den Spieler aktiv in das Geschehen einzubeziehen. In Kombination mit dem köstlichen Humor ergibt sich so ein wahres Fest für Rollenspiel-Fans, das sich aufgrund der zahlreichen Plaudereien nur zu Beginn etwas zäh gestaltet.



Wii Nicht alle Schildkröten sind böse: In Koopa-Stadt geht Ihr shoppen.

PAPER MARIO

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Innovativ und spaßig – da hat Nintendo ein kleines RPG-Meisterwerk zu Papier gebracht.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Wave Race 64

Wii (N64)

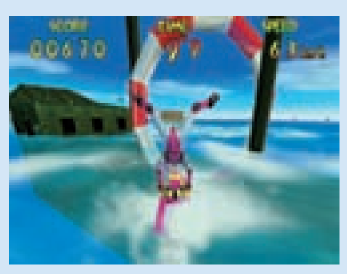


Wii **Macht jedes andere Jetski-Spiel nass: Das Fahrgefühl, das Euch "Wave Race 64" vermittelt, ist bis heute unerreicht.**

Wasser – der Ursprung allen Lebens. Und allen Spielspaßes – zumindest beim N64-Klassiker "Wave Race 64". Wäre das feuchte Element hier nicht glaubwürdig umgesetzt, könnte man die Jetski-Raserei getrost in die Tonne kloppen. Klar, das vor zehn Jahren revolutionär aussehende Wasser haut heute keinen mehr vom Hocker, sieht aber immer noch überraschend gut aus. Viel wichtiger ist jedoch, dass das Fahrgefühl passt. Wobei 'passt' hier untertrieben ist: Die spektakulären Wellenritte fühlen sich immer noch sensationell gut an. Dazu gesellt sich eine Steuerung, die über jeden Zweifel erhaben ist und selbst kleinste Korrekturen penibel an Euren Fahrer weiterleitet. Das ist auch bitter nötig, denn die aus Bojen gesteckten Slalom-Kurse fordern Euch einiges ab. Während die Rennen auf 'leicht' fix gewonnen sind, graben Euch die CPU-Kontrahenten später schnell das Wasser ab. Doch dank der genialen Strecken flaut die Motivation nie ab. Jeder Kurs fasziniert durch einfallsreiche Eigenheiten: Während sich auf dem 'Drake Lake' fette Nebelschwaden (ja, hier sind sie ausnahmsweise gewollt) Runde für Runde verziehen, spielt das 'Marine Fortress' durch seinen rauen Wellengang Ping-Pong mit Euch. In der 'Glacier Coast' rutscht Ihr dagegen über Eisschollen und auf 'Southern Island' sinkt langsam, aber sicher der Wasserpegel. Warum also keine '10 von 10'-Wertung? Ganz einfach: Der Umfang ist mit acht Strecken etwas dürftig geraten. Außerdem ist der 'Stunt-Modus', bei dem Ihr durch Ringe fahrt und nebenher Kunststücke ausführt, nicht mehr als eine nette Dreingabe. Wer übrigens damit liebäugelt, sich anstatt des N64-Originals den GameCube-Nachfolger "Blue Storm" zuzulegen, sei gewarnt: Der sieht zwar besser aus, spaltet dank seiner strafferen Fahrphysik aber die Gemüter. Während manche das als Realismus-Schub lobend hervortun, ist's für andere ein Spielspaßkiller.



Wii **Der Sonnenuntergang taucht das Ambiente in sanfte Orange-Töne.**



Wii **Durch Akrobatik-Einlagen holt Ihr Euch Stunt-Modus-Punkte.**

WAVE RACE 64

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Selbst nach zehn Jahren so erfrischend wie ein Sprung ins kühle Nass im Hochsommer.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Street Fighter II Turbo

Wii (SNES)



Der Zusatz "Turbo" ist Programm: Die Neuauflage des Capcom-Beat'em-Ups ist dank der mehrstufig einstellbaren Spielgeschwindigkeit auch heute noch hervorragend spielbar. Ob Ken, Dhalsim oder Chun Li – die klassische Besetzung sorgt für nostalgische Duelle, bei denen Ihr Eure Widersacher mit typischen Viertelkreis- und Halte-die-Richtung-gedrückt-Manövern malträtiert und sogar in die Haut der vier Endbosse schlüpft. Einzig die teilweise abgewandelte Farbpalette sorgt für Stirnrunzeln bei Fans des Originals.

STREET FIGHTER II TURBO

Hersteller Capcom
Preis 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Einstellbare Geschwindigkeit und grandiose Spielbarkeit – was will man mehr?

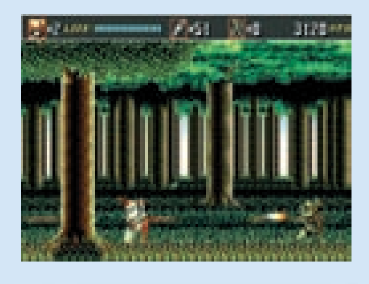


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Shinobi 3



Wii (Mega Drive)



"Return of the Ninja Master" erreicht zwar nicht ganz die Klasse des Erstlings, ist aber deutlich besser als der ehemals indizierte zweite Teil. Ihr springt und metzelt Euch durch feudale Nippon-Stages und stellt Euch eindrucksvollen Bossen. Während Eure Ohren dabei von einem genialen Soundtrack verwöhnt werden, ersticken die abwechslungsreichen Levels (z.B. eine Reit-Sequenz) Langeweile im Keim. Die vorbildliche Steuerung schließlich rundet das nahezu makellose Jump'n'Slice ab.

SHINOBI 3

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

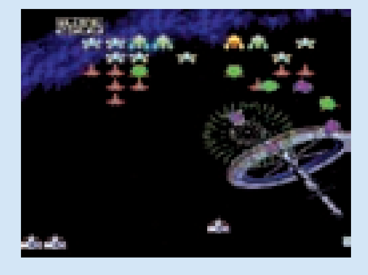
FAZIT: Tolle 16-Bit-Schlachtplatte mit tadelloser Spielbarkeit und prächtigen Kulissen.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Galaga '90

Wii (TurboGrafx-16)



Bereits 1988 in Japan erschienen (die Jahreszahl wurde für den späteren US-Start geändert), ist "Galaga '90" ein Paradebeispiel, dass Remakes alter Automatenklassiker richtig Spaß machen können – umso befremdlicher, dass Namco-Bandai ihre heutigen Live-Arcade-Updates nicht annähernd so liebevoll angeht. Ihr ballert Euch durch ständig neue Alien-Insektenschwärme, schmunzelt über grafische (sowie spielerische) Gags und genießt eines der besten Bitmap-Ballerspiele aller Zeiten – inklusive "Galactic Dancing".

GALAGA '90

Hersteller Namco
Preis 6 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Aufwändig restaurierter Shoot'em-Up-Klassiker – Spielspaß pur mit Liebe zum Detail.



IMPORT

KRABBLER AUF KARTEN

GAMES/ZUBEHÖR • Die Käfer-Kampf-Sim "Mushi King" beehrt den DS schon zum zweiten Mal. Die "Mushi King Super Collection" will japanische Kids jetzt mit einem ganz besonderen Feature locken: Die Käferkarten zum Spiel werden durch den DS Card Reader gezogen und verbinden so die beiden Phänomene Videospiel und Sammelkarten. Das coole Zubehör gibt's in Fernost bereits seit vergangenem Jahr – schon Segas Spielhallen-Umsetzung "Love and Berry" setzte voll auf den DS Card Reader. Import-Freaks kommt diese Idee nicht ganz so neu vor – schon für den GBA existierte mit dem eReader eine ähnliche Hardware-Erweiterung.



DS Sieht aus wie "Yu-Gi-Oh!" – nur mit viel mehr Beinen.

BEAT & FRAG

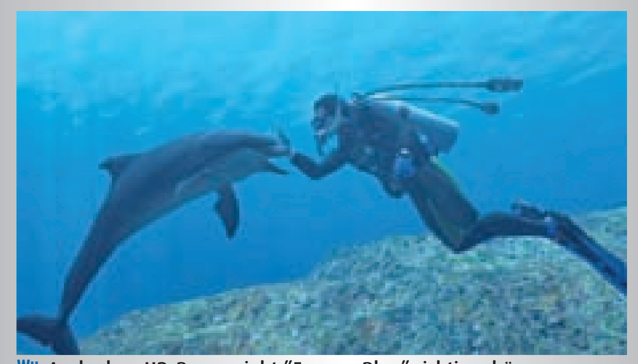
HARDWARE • Neue Hardware für Beat'em-Up- und Shooter-Fans. Der Hori-Fighting-Stick bringt Japanern Arcade-Freuden auf den Wii – allerdings mangelt es derzeit an spielbarem Material. Der FragFX für die PS3 soll dagegen Ego-Ballereien aufwerten: Die durchdachte Maus-Controller-Kombi besitzt neben einstellbarer Mausgeschwindigkeit auch Sixaxis-Unterstützung und ist hierzulande ab September lieferbar.



Oben der schwarze FragFX, unten der weiße Hori-Stick.

EINFACH ABTAUCHEN

GAMES • Oft sind Taucheinlagen in Spielen eine Qual, "Forever Blue" von Arika (Importfans als Publisher etlicher Cave-Shoot'em-Ups bekannt) aber erhebt sie zum Spielprinzip. Untermalt von entspannender Musik blubbert Ihr durch den leuchtend blauen Ozean und frönt (auf Wunsch auch zu zweit) dem gemächlichen Tauchvergnügen: Bewundert Tümmler, Schildkröten oder Mantas in ihrer natürlichen Umgebung, verteilt Streicheleinheiten an die Meeresbewohner, erforscht Unterwasserhöhlen oder ködert Fischschwärme mittels Lockstoff. Die japanische Fachzeitschrift Famitsu war von "Forever Blue" so fasziniert, dass sie glatt 35 von 40 Punkten für das erfrischende Wii-Spiel verteilte. Über einen PAL-Release der Schwimmerei darf derzeit leider nur spekuliert werden.



Wii Auch ohne HD-Power sieht "Forever Blue" richtig schön aus.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Bladestorm	Koei	PS3, 360	55 €	Japan	im Handel
Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	PSP	40 €	Japan	11. September
Dewy's Adventure	Konami	Wii	55 €	USA	4. September
Eternal Sonata	Namco-Bandai	360	55 €	USA	17. September
Fatal Inertia	Koei	PS3, 360	55 €	USA	11. September
Final Fantasy: CC Ring of Fates	Square Enix	DS	40 €	Japan	im Handel
Growlanser: Heritage of War	Atlus	PS2	50 €	USA	18. September
Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Wii	50 €	USA	im Handel
R-Type Tactics	Irem	PSP	35 €	Japan	20. September
Wild Arms 5	Sony	PS2	40 €	USA	im Handel

VIELE, VIELE BUNTE YOSHIS

MERCHANDISE • Wer schon immer mal mit seinem Lieblingsdino kuscheln wollte, wird jetzt beim Importhändler (z.B. www.play-asia.com) fündig: Für umgerechnet knapp acht Euro schmückt bald ein freundlicher Knuddel-Drache Eure Zockerbude. Praktischerweise hat der japanische Hersteller Sanei nicht nur an die grüne Ausführung gedacht – wenn Ihr wollt, besucht Euch eine ganze Herde kunterbunter Yoshis.



IMPORT-TICKER » +++ Nachschub für japanische Virtual-Console-Zocker: "Gradius" (PC-Engine), "Adventure Island" (PC-Engine), "Sonic the Hedgehog 3" (Mega Drive) warten auf den Download. +++ Kauflust: Seit dem 20. August ist der offizielle Square-Enix-Merchandise-Shop online: "Final Fantasy"-Fans surfen zu www.square-enix-shop.com/usa/index.html und hauen ihr Erspartes auf den Kopf. +++ Das rockt, Man: Capcom veröffentlicht die jüngste Mega-Man-Episode "Star Force" in den USA gleich in drei verschiedenen Editionen: "Leo", "Dragon" und "Pegasus". +++

.hack // G.U. Vol.2 // Reminisce

INFOS

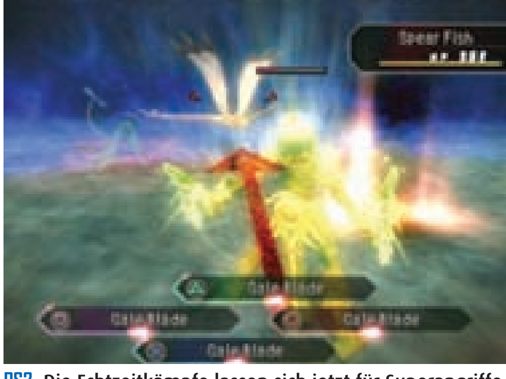
System	PS2 (US-Import)
Entwickler	CyberConnect2, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Action-Rollenspiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Spielt alle oder keines: komplexe Verschwörung in simulierter Online-Welt.



PS2 Verzwickte Einbahnstraße in die Unterwelt: Diese Teleporter führen nur in eine Richtung über den Abgrund.



PS2 Die Echtzeitkämpfe lassen sich jetzt für Superangriffe unterbrechen – wählt Euer Opfer sorgsam aus.

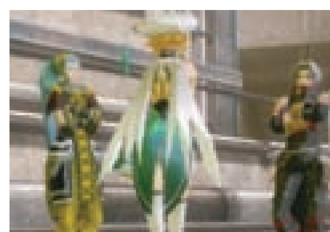
Wer den Vorgänger nicht kennt, hat die Handlung verpennt: Ohne detaillierte Informationen über die Ereignisse des ersten Teils (siehe Kasten) braucht Ihr dieses Abenteuer erst gar nicht zu beginnen! Zwar gibt der Vorspann einen knappen Überblick, ohne Tutorial und Ortskenntnisse findet Ihr Euch aber in der komplexen Server-Landschaft von 'The World' kaum zurecht. Die Story geht nahtlos weiter, Ihr dürft sogar den Spielstand des Vorgängers importieren. Nach dem Sieg über Tri-Ace erwartet Haseo und seine Freunde eine böse Überraschung: Sie sind in der Online-Welt gefangen, der Logout klappt nicht mehr! Deshalb verzichtet das Abenteuer vorerst auf den gewohnten PC-Desktop mit Emails, News-Service und Spielerforum: Ihr tummelt Euch in der Online-Welt, kontaktiert erfahrene Zocker und sucht verzweifelt nach einem Ausgang. Zu allem Überfluss sitzt Euch auch noch der tödliche AIDA-Virus im Nacken, vermutlich handelt es sich um ein außer Kontrolle geratenes Überbleibsel des Hacks von Tri-Ace: Entwickler und Admins streiten zumindest jede Kenntnis von dem unheimlichen Datententakel ab, das den Charakter von Atoli zerfrisst. Im Laufe der Handlung erfährt Haseo von einer Verschwörung, in die auch berühmte Spieler von 'The World' verwickelt sind.

Spiel im Spiel

Am groben Abenteuerverlauf ändert sich aber wenig: Nach wie vor surft Ihr über diverse Server der simulierten Online-Welt und besucht dort die zahlreichen Städte und Kerker. Dabei steht aber nicht das Spiel 'The World' im Vordergrund, es dreht sich stattdessen alles um außergewöhnliche Vorkommnisse – offenbar sind teuflische Cheater am Werk! Damit Ihr vorwärts kommt, müsst Ihr den zahlreichen Monstern Paroli bieten: Die Kämpfe bestreitet Ihr in Echtzeit, mit wechselbaren Waffen, Supercombos und Überraschungsangriffen sind sie jedoch deutlich abwechslungsreicher als die Fights der vierteiligen Vorgängerserie. Außerdem dürft Ihr mit der neuen Scythe-Klinge mächtige Rundumschläge ausführen und den Helden auf Level 100 aufsteigen lassen. Das ist aber nur das Vorspiel, denn richtig interessant wird's erst im Duell mit anderen Spielern und unheimlichen Mächten, die eigentlich nicht ins Abenteuer gehören. Im Vergleich zur Vorgängerreihe wurde die grafische Präsentation von Umgebung und Helden deutlich aufgebohrt. Trotzdem bemüht sich Namco-Bandai, die Atmosphäre eines Online-Spiels zu bewahren – daher ist es verzeihlich, dass sich die Räumlichkeiten innerhalb einer Serverwelt wiederholen.

"Vol.2 // Reminisce" merzt aber einige technische Mankos des Vorgängers aus: Die Kameraführung wurde verbessert, Grafikfehler entfernt und die Steuerung des Datenbikes optimiert. Dieses lässt sich nun mit Upgrades bestücken und daher endlich schwungvoll durch die Online-Landschaft steuern. Zudem wurde 'The World' um ein Kartenspiel erweitert, das überraschend komplexe Strategien erfordert und noch mehr Abwechslung in die Abenteuerwelt bringt. Besorgt aber erstmal den Vorgänger, bevor Ihr Euch an "Vol.2" wagt! *oe*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com



PS2 In "Reminisce" schließen sich Bekannte aus "Rebirth" der Party an.

.HACK//G.U. VOL.2 // REMINISCE

- » außergewöhnlich komplexer Cyberkrimi
- » unkomplizierte Action-Kämpfe
- » übernimmt Savegame des Vorgängers

PlayStation2 — SPIELSPASS

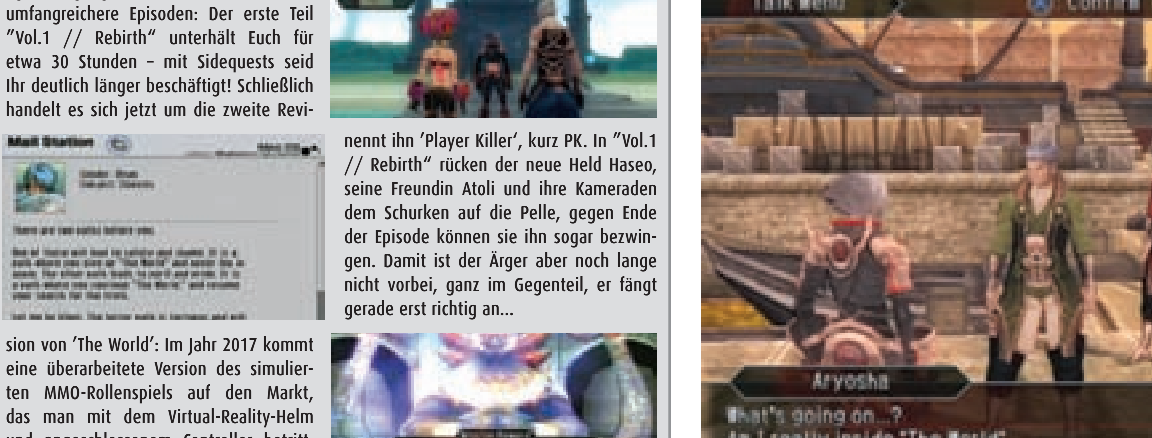
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

74 von 100

.HACK // G.U. VOL.1 // REBIRTH

Was bisher geschah: Sowohl die Animes als auch Videospielumsetzungen reihen sich zu einer komplexen Handlung an einander, wobei jede Serie ein Kapitel umfasst.

Die dreiteilige Rollenspielserie ".hack //G.U." knüpft inhaltlich an den vierteiligen Vorgänger an, bietet aber deutlich umfangreichere Episoden: Der erste Teil "Vol.1 // Rebirth" unterhält Euch für etwa 30 Stunden – mit Sidequests seid Ihr deutlich länger beschäftigt! Schließlich handelt es sich jetzt um die zweite Revision von 'The World': Im Jahr 2017 kommt eine überarbeitete Version des simulierten MMO-Rollenspiels auf den Markt, das man mit dem Virtual-Reality-Helm und angeschlossenem Controller betritt. Nach wie vor tummelt sich der mysteriöse Spieler Tri-Ace in der Online-Welt, der mittels Hack seine Mitspieler tötet – man nennt ihn 'Player Killer', kurz PK. In "Vol.1 // Rebirth" rücken der neue Held Haseo, seine Freundin Atoli und ihre Kameraden dem Schurken auf die Pelle, gegen Ende der Episode können sie ihn sogar bezwingen. Damit ist der Ärger aber noch lange nicht vorbei, ganz im Gegenteil, er fängt gerade erst richtig an...



PS2 "The World" ist in Städte und Kerker unterteilt, die sich auf zahlreichen Servern befinden: Im Gespräch erhaltet Ihr neue Server-Adressen.

Final Fantasy I & II Anniversary Edition

INFOS

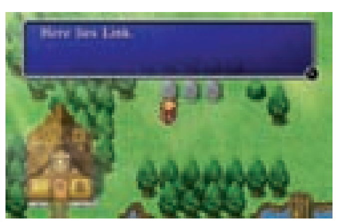
System	PSP
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Geschichtsträchtiges Remake eines Klassikers mit künstlerisch wertvollen Artworks.

Zwanzig Jahre ist es nun her, dass Hironobu Sakaguchi mit Squaresofts letzten Geldreserven ein NES-Rollenspiel namens "Final Fantasy" produzierte. Inzwischen heißt die Firma Square Enix, blickt auf eine mit 13 Teilen unvergleichlich erfolgreiche Rollenspiel-Serie zurück und feiert dieses Jahr zu Recht deren Jubiläum. Geldmacherei sagen die einen, Fan-Service die anderen. Jedenfalls erschienen im Abstand von zwei Monaten PSP-Remakes des Ur-"Final Fantasy" und dessen Nachfolgers von 1988. 3D-Grafik wie beim DS-Remake des dritten Teils gibt es dabei nicht, die Abenteuer der Ritter des Lichts aus Teil 1 und des Rebellen Firion aus Teil 2 werden wie anno dazumal in bunter 2D-Optik mit Monster-Standbildern und spärlich animierten Pummel-Sprites dargestellt. Lediglich ein leichter Wölbungs-Effekt auf der Weltkarte sorgt für die Illusion von räumlicher Tiefe. Immerhin wurden sämtliche Grafiken neu gestaltet und dem scharfen PSP-Display angepasst. Otakus und Kunstkenner freut dieser Umstand besonders, denn beide Teile übernehmen nun erstmals das Original-Charakterdesign von Altmeister Yoshitaka Amano. Standesgemäß spendierte Square Enix beiden Teilen außerdem ein Render-Intro und Bonus-Dungeons. Trotzdem merkt man gerade dem ersten Teil den Zahn der Zeit massiv an. Eine kaum existente Story vom Kampf gegen das Chaos, altbackene Rundenkämpfe und äußerst simples Dungeon-Design machen auch dem größten Fan klar, warum "Final Fantasy" als lieber, aber tattriger RPG-Opa gilt. Kaum zu erklären bei solch einfacher Technik sind die horrenden Ladezeiten des ersten Teils.

Teil 2 hat diese verkürzt und die Anzahl der Zufallskämpfe deutlich in die Höhe geschraubt. Zudem gibt's eine auch heute noch interessante Geschichte vom Kampf gegen ein finsteres Imperium und ein komplexes Dialog-System mit Schlüsselbegriffen. Insgesamt können beide UMDs nur Fans der Serie empfohlen werden. Wer nur neugierig auf den Ursprung des Mythos ist, sollte sich die billigeren GBA- bzw. PSone-Remakes besorgen. Spielerisch macht das kaum einen Unterschied. *mw*



PSP 'Hier ruht Link?' Mal halblang Square Enix, sonst kommt Big N!



PSP Zwölf Glasen nach Mitternacht: Auch an Bord von Segelschiffen wurde 1987 bereits gekämpft. Nur Transparenzeffekte gab es noch nicht ("FF I").



PSP Im Winterland versprüht "Final Fantasy II" altbackenen Charme.



PSP Alles vollgeschleimt: Die Matschmonster sind feueranfällig ("FF II").

FINAL FANTASY A. E.

» Remake des zwanzig Jahre alten NES-Originals mit neuen Sprites
» Render-Intro & Bonus-Dungeon

PSP	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 65 von 100

FINAL FANTASY II A. E.

» zweiter Teil der Reihe mit besserer Story und komplexeren Dialogen
» mehr Zufallskämpfe als in Teil 1

PSP	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 68 von 100

Brave Story: New Traveler

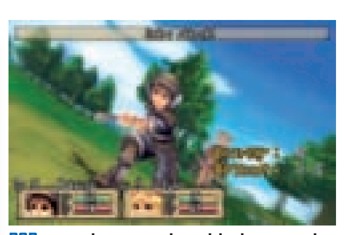
INFOS

System	PSP
Entwickler	Game Republic, Japan
Hersteller	XSEED Games
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Sauber inszeniertes RPG von der Stange mit hübscher Grafik und wenig Abwechslung.

Was für ein Schock! Während Euer virtuelles Alter Ego PSP zockt, fällt seine Freundin beim Gassigehen mit Hund Kratos ins Koma. Ehrensache, dass der jugendliche Liebhaber sich vom Dach des Krankenhauses in die Fantasywelt 'Vision' begibt, um als geehrter 'Traveler' eine Wallfahrt durch monsterverseuchte Gehölze, Gemäuer und Gelände anzutreten. Besteht Ihr alle Prüfungen, mehrere hundert Zufallskämpfe und etliche Bossduelle, winkt am Ende der 'Turm der Göttin', wo Ihr für die Gesundheit Eurer Freundin wünschen dürft. Die esoterische Hintergrundgeschichte ist leider schon das Originellste an "Brave Story: New Traveler", der Rest ist Stangenware aus dem RPG-Baukasten. Ihr reist über eine recht leere Oberweltkarte, besucht Städte, um einzukaufen und Quests anzunehmen, findet dann in der Nähe einen Dungeon, klickt Euch bei der Erkundung durch zwei dutzend Menükämpfe und plättet am Ende einen – zugegeben meist eindrucksvollen – Bossgegner. Das Kampfsystem bietet mit Partner-Attacken und den Bravery-Manövern ein wenig mehr Profil. Im Kampf verdiente Punkte nutzt Ihr zum Abbrennen magischer Attacken oder Heilsprüche. Katzenmädel Yuno singt beispielsweise Eure verlorene Lebensenergie wieder voll oder feuert einen vergifteten Pfeil auf die Gegnerscharen ab. Yuno, den Echsenkrieger Sogreth und den Heldencharakter kann "Brave Story: New Traveler" als hübsche 3D-Modelle auf der Habenseite verbuchen. Außerdem zieht sich eine recht unterhaltsame Jagd nach bunten Piepmätzen als Minispiel durch Euer Abenteuer. Je nachdem, welche Vögelchen Ihr fangt, könnt Ihr am Ende ein mehr oder weniger starkes Kampfküken in Preiskämpfen einsetzen. *mw*



PSP Attacke! Manchmal bekommt Ihr einen Bonus-Angriff spendiert.



PSP Tristessa: In den Dörfern und Städten lebt vor allem die Langweile.

BRAVE STORY: NEW TRAVELER

» klassische RPG-Aufteilung in Oberwelt, Städte und Dungeons
» Vogeljagd- und Aufzucht-Minispiele

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 71 von 100



PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
Also available Limited and Legendary Edition!
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
(c) 2007 Microsoft Coporation. Microsoft, Halo and/or other Microsoft products referenced herein are either trademarks or registered trademarks of Microsoft. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners. Microsoft, Windows Live, and the Windows Live and flag logo are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Microsoft, Xbox 360, Xbox, Xbox Live, the Xbox Logos, Halo and/or other Microsoft products are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corp. in the United States and/or other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners. The example companies, organizations, products, people and events depicted herein are fictitious. No association with any real company, organization, product, person, or event is intended or should be inferred. Any rights not expressly granted herein are reserved.
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.

Billigkost aus Fernost

Am falschen Ende gespart oder Geheimtipp für Geizhälse? Die Low-Budget-Spiele der "DS Simple Series" auf dem Prüfstand.

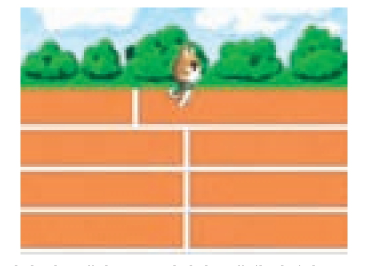
Videospiele sind nicht unbedingt ein günstiges Hobby. Je nachdem, ob das Spiel in der High-End-Konsole oder im Handheld-Schacht landen soll, muss der Käufer hierzulande 35 bis 70 Euro löhnen. Wer sparen will, sollte alternative Beschaffungswege auftun: Online-Auktionshäuser oder Wühlkisten in einer der 'Geiz ist geil'-Filialen wären eine Möglichkeit. Die auf diesem Wege ergatterten Spiele haben meistens nur einen Nachteil – sie sind nicht mehr ganz taufrisch.

Erspäht Ihr doch mal ein neues Spiel, das die 30-Euro-Grenze unterschreitet, schellen bei den meisten Zockern zu Recht die Alarmglocken – sind diese 'guten' Stücke doch oftmals spielerischer Murks.

Sparen aus Tradition

In Japan haben die Spiele für den kleinen Geldbeutel dagegen Tradition. Vorreiter ist hier der einheimische Hersteller 'D3 Publisher'. Schon seit 1999 vertreibt das Unternehmen mit der "Simple 2000"-Serie Low-Budget-Spiele für die PS2 (einen Artikel gab's in Ausgabe 08/2006). Seit 2005 hat D3 mit der "DS Simple Series" nun auch den Handheldsektor für sich entdeckt. Momentan umfasst die Billigreihe 20 Titel. Wenn Ihr diese Ausgabe in Händen haltet, sollte just der einundzwanzigste erschienen sein. Und fünf weitere stehen bis Oktober bereits in den Startlöchern: ein klares Zeichen dafür, dass die günstigen Games Anklang am Markt finden. Das Hauptargument hierfür ist zweifellos der Preis: Während gewöhnliche DS-Spiele irgendwo zwischen 4.000 und 5.000 Yen (umgerechnet 27 bis 34 Euro) pendeln, gibt sich ein Spiel der "DS Simple"-Reihe mit 2.800 Yen (knapp 20 Euro) wesentlich Portmonee-schonender. Doch





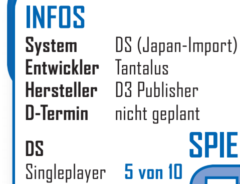
DS Stellvertretend für die Serie: Während Ihr bei "The Kanshikikan" (links) kein Wort versteht, vergrault Euch "The Partygame" (rechts) mit primitiver Optik.

RENNSPIEL

Vol. 13: Ijoukishou wo Tsuppashire

Da hat sich doch jemand von "Micro Machines" inspirieren lassen. Aus der Vogelperspektive rast Ihr mit einem Sportwagen über Offroad-Strecken. Die Krux: Euer Wagen reagiert nur verzögert auf Lenkmanöver. Habt Ihr Euch aber an das träge Fahrverhalten gewöhnt, kommt zumindest etwas Spaß auf. Immerhin könnt Ihr dank der Karte auf dem unteren DS-Screen rechtzeitig erkennen, wann eine brenzlige Kurve auf Euch zukommt. Grafisch reißt die Flitzerei keine Bäume aus, dafür gehen die Rennen flüssig und in 3D über die Bühne. Viel schlechter als das DS-"Micro Machines" ist es nicht – aber halt auch nicht gut.

DS Witzig: Auf der Karte dürft Ihr ein Unwetter platzieren.



INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Tantalus
Hersteller	D3 Publisher
D-Termin	nicht geplant

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	4 von 10

50 von 100

SPORTSPIEL

Vol. 2: The Billiards

Ob Ihr lieber 20 Euro in zwei Stunden echtes Billard investiert oder das Geld für eine virtuelle DS-Umsetzung raushaut, bleibt Euch überlassen. Mehr Spaß bringt klar die erste Variante. Während Ballphysik und Grafik bei "The Billiards" in Ordnung gehen, lässt das Zielsystem doch sehr zu wünschen übrig. Eine halbtransparente Linie zeigt nur unbefriedigend an, welche Richtung der anvisierte Ball nehmen wird. Außerdem hätten wir uns auf dem DS eine optionale Schwungsteuerung via Stylus gewünscht. Besser als die grottige Kugelschieberei aus "42 Spieleklassiker" ist's aber allemal.

DS Leider gibt es neben 9-Ball keine klassische Variante.

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Agenda
Hersteller	D3 Publisher
D-Termin	nicht geplant

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	3 von 10

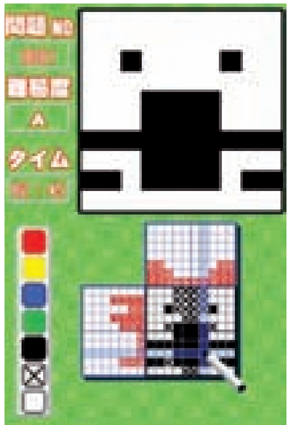


56 von 100

DENKSPIEL

Vol. 7: The Illust Puzzle & Suji Puzzle

Wer auf Sudoku und Picross steht, ist hier richtig. Insgesamt 2000 Rätsel (1000 Bilder- und 1000 Zahlenkopfnüsse) bringen Eure grauen Zellen zum Glühen. Vor allem mit den mehrfarbigen "Picross"-Feldern (schwerer als die Schwarz-Weiß-Variante) dürftet Ihr einige Zeit verbringen. Bis auf die kleine Darstellung und die damit verbundene fummelige Bedienung gibt's nichts zu meckern. Die Regelerklärungen sind logischerweise auf Japanisch – aber Ihr müsst nicht verzagen: Holt Euch das bei uns erhältliche "Essential Sudoku DS" – das ist mit dem japanischen Original identisch und hat englische Bildschirmtexte.



DS Leider etwas zu klein geraten: die Picross-Felder.

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Digital Ware
Hersteller	D3 Publisher
D-Termin	im Handel

DS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 7
Sound	3 von 10

SPIELSPASS 71 von 100

GESCHICKLICHKEIT

Vol. 4: The Block Kuzushi

Hinter "The Block Kuzushi" steckt der Automatenklassiker "Breakout" aus dem Jahre 1976. Das Original-Spielprinzip wurde aber durch einige nette Spielereien gelungen aufgemotzt: Aktiviert einen Turboschub, verbreitert die Trefferfläche, löst einen Multiball aus oder verschießt Laser. Die schlichte, farbarme Grafik ist bei diesem zeitlosen Spielprinzip vernachlässigbar. Wichtiger ist, dass die Steuerung via Stylus gut funktioniert (eine Alternative gibt's nicht). Mit etwas Glück findet Ihr die europäische Fassung des Spiels (unter dem Namen "Brick 'em All") beim englischen Händler Eures Vertrauens.



DS Via Multiball kriegt Ihr die Blöcke viel schneller klein.

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Warashi
Hersteller	D3 Publisher
D-Termin	nicht geplant

DS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	1 von 7
Sound	3 von 10

SPIELSPASS 70 von 100

wie kommt ein solcher Preis zustande? Sobald eines der Games in Euren DS-Modulschacht wandert, klärt sich die Frage von selbst: Ein Großteil der Sparspiele kommt optisch nicht über GBA-Niveau hinaus, ist extrem einfach gestrickt oder erweckt gar den Eindruck eines Plagiats. Doch das ist halb so wild, im Endeffekt zählt der Spaß – und den kann man auch mit einem Spiel haben, das auf ein optisches Blendwerk verzichtet. Oder habt Ihr wochenlang "Tetris" gezockt, weil die Grafik so aufregend oder das Spielsystem so komplex war? Na also...

Billigspiel-Ebbe in Deutschland

Ein Import beim Nippon-Händler schlägt lediglich mit knapp 22 Euro (plus Porto) zu Buche. Wie so oft hat die Sache aber einen Haken: Bis auf wenige Ableger sind die Spiele ohne Japanisch-Kenntnisse schwer verdaulich. Die Titel, die es nach Europa geschafft haben, lassen sich an einer Hand abzählen – welche das sind, entnehmt Ihr der Tabelle. In Deutschland sieht es noch düsterer aus: Mit "Essential Sudoku DS" (Umsetzung von "Vol. 7") ist gerade mal ein einziges Spiel hier erhältlich.



DS In Japan angesagt: Käfer sammeln oder wie in diesem Fall verprügeln.

Zum Schluss eine Kuriosität: Normalerweise werden die "DS Simple"-Spiele von wechselnden japanischen (hier meist unbekannten) Teams entwickelt. Für "Vol. 17" schnappte man sich jedoch die 3D-Hüpferei zum Kinofilm "Flutsch und weg" und integrierte sie kurzerhand ins Sortiment. Dumm nur, dass das Spiel bei uns mit knapp 19 Euro (selbst ohne Low-Budget-Label) günstiger ist als das japanische Pendant. Titel, die eher einen Import lohnen und auch für uns Europäer verständlich sind, entnehmt Ihr unseren Tests. *ak*

Die "Simple DS Series"-Spiele im Überblick

Titel	Entwickler	Beschreibung	Veröffentlichung Japan
Vol. 1: The Mahjong	Warashi	Komplexes Japano-Legespiel für vier Spieler.	im Handel
Vol. 2: The Billiards	Agenda	Kugelschieberei mit ordentlicher Physik, aber unzureichender Zielhilfe – für zwischendurch ganz nett.	im Handel (in England: Billiard Action)
Vol. 3: The Mushitori Oukoku	Warashi	Käferjagd in Standbildern – für Europäer sehr bizarr und wegen der Sprachbarriere sowieso nicht verständlich.	im Handel (in England: Beetle King)
Vol. 4: The Block Kuzushi	Warashi	Nette "Breakout"-Variante: technisch bieder, aber unterhaltsam – macht süchtig.	im Handel (in England: Brick 'em All)
Vol. 5: The Trump	Vanguard	Kartenspiel, ähnlich dem auf Windows-PCs vorinstallierten "Solitaire".	im Handel
Vol. 6: The Partygame	HuneX	Ca. 40 Primitiv-Minispiele, vorzugsweise für Mehrspieler. Grafisch mies und auch nicht wirklich unterhaltsam.	im Handel (in England: Party Carnival)
Vol. 7: The Illust Puzzle & Suji Puzzle	Digital Ware	Unzählige Sudoku- und Picross-Rätsel, deren Aufmachung etwas schlicht geraten ist.	im Handel (bei uns: Essential Sudoku)
Vol. 8: The Kanshikikan	Tomcat System	Gemächliches Krimi-Adventure für Forensik-Freunde.	im Handel
Vol. 9: Atama no Yukonaru	Japan Art Media	Potthässlicher Kawashima-Klon für ein besseres Gehirn.	im Handel
Vol. 10: The Doko Demo Kanji Quiz	Vingt et un Systems	Ein Schriftzeichen-Quiz – nur für Japanisch-Experten.	im Handel
Vol. 11: Mou Ichido Kayoeru	Affect	Japanisches Ratespiel mit simplen grafischen Animationen.	im Handel
Vol. 12: The Party Unou Quiz	Mobile & Game Studio	Schrill präsentierte Minispiel-Weltreise. Nett, aber zu einfach.	im Handel
Vol. 13: Ijoukishou wo Tsuppashire	Tantalus	Nette kleine Autoflitzerei, die man nicht gespielt haben muss.	im Handel
Vol. 14: The Jidousha Kyoushuujo	Vingt et un Systems	Skurril: Fahrschul-Programm mit Theorie- und 'Praxis'-Unterricht.	im Handel
Vol. 15: The Kanshikikan 2	Tomcat System	Zweiter Teil des textlastigen "Phoenix Wright"-Plagiats.	im Handel
Vol. 16: The Sagasou	DreamFactory	Käfersammeln zum Zweiten, dieses Mal mit Beat'em-Up-Einlagen.	im Handel
Vol. 17: Flushed Away	Art	Hübsches 3D-Jump'n'Run zum Animationsstreifen "Flutsch und weg" – leider viel zu kurz und einfach.	im Handel (bei uns: Flutsch und weg)
Vol. 18: The Soukou Kihei Gun Ground	Rideon	2D-Shoot'em-Up mit Mechs – "Super Probotector" in schlecht.	im Handel
Vol. 19: Yareba Dekiru	Vingt et un Systems	Niedliches Quiz mit reichlich Textbalast – unverständlich!	im Handel
Vol. 20: The Senkan	Tamsoft	Pixelige Seeschlachten im Zweiten Weltkrieg – WiFi-tauglich.	im Handel
Vol. 21: The Infantry	Tamsoft	Wieder Krieg: 3rd-Person-Geballer mit Schleich-Missionen.	im Handel
Vol. 22: The Zero-Yon Shinya	Tamsoft	Rüpel-Raserei mit Comic-Dialogen und Aufmotz-Option.	September
Vol. 23: The Puzzle Quest	Infinite Interactive	Rollenspiel mit "Bejeweled"-Klon als Kampf-Methode – oftmals unfair, macht aber süchtig!	September
Vol. 24: The Tank	nicht bekannt	Panzer-Simulation mit ordentlicher Optik.	September
Vol. 25: The Koushounin	nicht bekannt	Bringt als Polizei-Unterhändler Verbrecher zum Aufgeben.	September
Vol. 26: The Quiz 3000-Mon	nicht bekannt	Virtuelles Brettspiel-Quiz – mit reichlich Hunden & Katzen.	Oktober

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
2 ▼	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
3 ▲	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
4 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
5 ▼	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
6 (neu)	Project Gotham Racing 4	360	Microsoft	Rennspiel
7 ▼	Sega Rally	PS3 / 360 / PSP	Sega	Rennspiel
8 (neu)	Phantasy Star Universe – Ambition…	PS2 / 360	Sega	Rollenspiel
9 (neu)	Pro Evolution Soccer 2008	PS2 / PS3 / 360	Konami	Sportspiel
10 ▼	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Manischer Moment



Auch wenn es den Eindruck vermittelt: Alkohol war hier nicht im Spiel.

"Finger im Po, Mexiko"

Mitten im Sommer herrscht Skihüttenstimmung in der MAN!AC-Redaktion. Grund dafür ist, dass in der Flut an "SingStar"-Titeln eine Après-Ski-Version war, die unseren beiden Volontären André und Michael sowie unserem Praktikanten Christian mit Hits wie "Finger im Po, Mexiko" und ähnlichen Grölgranaten sichtlich Spaß machte – und den anderen Redakteuren die Kopfhörer auf die Ohren trieb. Diese Gesangskulisse war den restlichen Schreiberlingen aber nicht lange zuzumuten, weshalb diese Version ins Archiv verbannt wurde.

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
info@maniac.de • www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

"Wipeout"- neu oder alt?

Ich habe eine Frage zu Eurem Bericht zur E3 und dem Trailer zu "Wipeout HD". Ich konnte das Spiel bisher nirgendwo auf einer Webseite zur Vorbestellung finden. Wird es ein Downloadspiel sein wie "Tekken 5: Dark Resurrection"? Also bloß eine höher aufgelöste Version einer älteren Episode (wie z.B. von der PlayStation 2) oder ein neu programmiertes Spiel?

Andreas Gross, via E-Mail

"Wipeout HD" wird tatsächlich online im PlayStation Store erhältlich sein. Ob es zusätzlich eine Blu-ray-Variante geben wird, ist noch nicht abschließend geklärt. Um einen 'richtigen' neuen Teil handelt es sich dabei nicht, stattdessen bekommen wir eine Art 'Greatest Hits'-Sammlung der besten Kurse aller Vorgänger in moderner Technik serviert – da kann man sich doch drauf freuen...

Wii-Downloads

Ich spiele mit dem Gedanken, mir bald einen Wii zuzulegen, obwohl Top-Hits à la "Metroid Prime 3: Corruption" noch auf sich warten lassen. Besonders die Möglichkeit, Spieleklassiker downzuloaden, gefällt mir sehr gut. Titel wie "Mystical Ninja" oder "Streets Of Rage", die ich schon im zarten Jugendalter gezockt habe, haben es mir hier angetan.

Hierzu eine Frage, die mich seit langem quält: Sind die Spiele im Download-Kanal dauerhaft erhältlich oder wird Nintendo diese irgendwann gegen andere austauschen, so dass ich mich im einen oder anderen Fall mit dem Kauf beeilen müsste? Benötigt man für die Downloads per Wii einen DSL-Anschluss oder ist dies auch mit einem analogen Modem möglich?

Hendrik Dörr, via E-Mail

Es existieren keine Pläne, einmal veröffentlichte Spiele wieder aus dem Online-Shop zu entfernen – in der Hinsicht brauchst Du Dir also keine Sorgen machen. Wenn Du allerdings viele davon kaufst, musst Du regelmäßig als Datenwechsler tätig werden: Weil der interne Speicher des Wii recht knapp bemessen ist, passt lediglich eine begrenzte Zahl an Downloads drauf. Dann müssen entweder einzelne Spiele auf eine SD-Karte ausgelagert werden (können dann aber nicht direkt davon gestartet werden) oder Du löschst sie wieder – ein erneutes Herunterladen ist jedoch ohne weitere Kosten möglich. Einen DSL-Anschluss brauchst Du für den Spaß allerdings auf jeden Fall, genauso wie zusätzliche Hardware: Weil der Wii von Haus aus nur auf Wireless-Nutzung ausgelegt ist, muss entweder ein passender Router oder ähnliches PC-Zubehör her bzw. der LAN-Adapter für ca. 30 Euro, um ein Kabel anzuschließen.

DVD olé

1) Seit Ausgabe 07/07 hat die MAN!AC-DVD keine 'ab 16'-Freigabe mehr, sondern eine 'Nicht jugendbeeinträchtigend'-Plakette. Ist das eine rechtliche/juristische Auflage, die Ihr zu erfüllen habt? Oder wollt Ihr damit Eure Abo-'ab 18'-Fassung stärker in den Mittelpunkt rücken? Der neueste "MGS 4"-Trailer ist mein Ansatzpunkt. Ich vermute, 'Vamp vs. Raiden' hätte ich 'ab 16' ungeschnitten erlebt – zumal ich im Netz freien Zugang auf die unbearbeitete Fassung habe. Mein Punkt ist aber, dass ich diese auf meiner MAN!AC-DVD sehen will! Jugendschutz ist angebracht und Eure Abo-DVD geht in Ordnung, aber zwischen zwei Extremen zu wählen, finde ich unfair.

Kurz: Mit der 16er-Fassung war alles in Ordnung. Ich verstehe das neue Rating nicht.

2) Noch einmal DVD: Ich habe bis jetzt drei oder vier MAN!AC-DVDs wegen Mängel reklamieren müssen, sie wurden auch problemlos ersetzt. Aber: Kommt das häufig vor? Oder liegt es an meinem glücklichen Händchen? Ich bin mir bewusst, dass Mensch und Technik nicht vollkommen sind.

Ron, via E-Mail

1) Der Wechsel zu DT-Control hat mehrere Gründe: Zum einen gewinnen wir dadurch Zeit und Flexibilität, können also noch aktuellere Beiträge auf die Scheibe packen. Zum anderen müssen wir in der Tat rechtliche Vorschriften einhalten: Die 'USK ab 16'-Einschränkung schließt jüngere Leser vom Kauf aus, was angesichts der wachsenden Bedeutung von z.B. Wii und DS nicht sinnvoll ist. Ob der "MGS 4"-Trailer wirklich bei der USK in ungeschnittener Form durchgekommen wäre, ist nicht gesagt, auch dort wurde durchaus penibel geprüft – viel lockerer als bei den jetzigen Kontrolleuren ging es nicht zu. Um das Problem zu umgehen, ist ein Abonnement in der Tat die beste Lösung.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5 Oktober 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden oder Eure Stimme auf unserer Webseite www.maniac.de abgeben.

MAN!AC-MEINUNG 10/07

Online zocken mit Xbox Live:
Bietet Microsoft genug Leistung für den Abo-Preis oder sind 60 Euro pro Jahr zu viel?

A Für Vorzüge wie Freundesliste und einheitliche Online-Struktur zahle ich das Geld gerne.

B Der Preis sollte günstiger werden – erst recht, wenn Sony mit "Home" aufrüstet.

C Geiz ist geil! Für zusätzliche Funktionen zahle ich keinen Cent freiwillig!

Ich besitze
○ PS2
○ PS3
○ Xbox
○ 360
○ GC
○ Wii
○ DS
○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3
○ Wii
○ 360

____

____

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 08/07

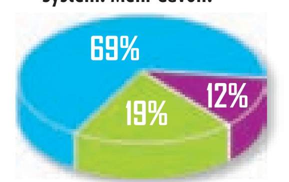
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 08/07 wollten wir wissen, ob Splitscreen und Offline-Koop noch wichtig sind:

A Seit Xbox Live & Co sind das Relikte aus grauer Vorzeit, die keiner mehr braucht.

B Multiplayer interessiert mich nicht, denn ich spiele nur alleine.

C Zu wenige Spiele unterstützen das Gruppenzocken an einem System. Mehr davon!



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Für den 'Denk-Star'-Beitrag auf der letzten DVD spendierte uns die Band 'bad girlz Toy' zwei Songs zur Hintergrundbeschallung. Leider hatten wir eine namentliche Nennung in den Credits vergessen – ein dickes Sorry dafür!

MEA CULPA: Ganz so eilig hat es "Super Mario Galaxy" in Europa voraussichtlich nicht: Der im Preview genannte Termin vom 12. November gilt nämlich nur für die USA – das PAL-Datum hat Nintendo noch nicht bekannt gegeben.

2) Hier hast Du wirklich nur besonders viel Pech gehabt. Natürlich ist jede einzelne defekte DVD ärgerlich, doch uns erreichen im Regelfall nur wenige Reklamationen, die prompt bearbeitet werden. Wir sind immer darum bemüht, solche Probleme zu vermeiden, leider klappt's nicht immer.

Gleiches Recht für alle?

Was mir als eidgenössischen Leser nun durch Ihren beigelegten elektronischen Datenträger mitgeteilt wird, stößt mich seit geraumer Zeit arg vor den Kopf. Mir ist bewusst, dass die Medienzensur bezüglich gewaltverherrlichender Inhalte in Deutschland ein umstrittenes und heißes Thema darstellt. Mich in meiner Kauffreiheit einzuschränken, indem Sie mir ein Abo 'aufschwatzen' wollen, um an die zensurfreie Ausgabe der DVD zu gelangen, grenzt allerdings an Erpressung. Eine derart unverschämte Kundenbindungsmaßnahme habe ich noch selten erlebt. Nichts gegen Ihren Abo-Service, aber als häufiger Kioskbesucher beziehe ich Ihr Magazin gerne auf dem traditionellen Weg. Des Weiteren ist die Gesetzeslage hier in der Schweiz anders als in Deutschland; demnach wäre die Uncut-DVD problemlos im öffentlichen Verkauf freizugeben. Zur Information: Diesen Weg gehen Ihre direkten Mitbewerber seit Anbeginn der DVD-Beilage.

P. Forrer, via E-Mail

Das sind harte Worte, die zudem am Ziel vorbeischießen: Es ist keineswegs unser Vorhaben, Leser im Ausland per Abonnement zu ihrem Glück zu zwingen, sondern einfach eine Frage von Wirtschaftlichkeit und Rechtssicherheit. Es wäre zwar möglich, die ungeschnittene DVD beizulegen, allerdings müssten wir dann auch ein eigenes Cover für diese Ausgaben anfertigen lassen. Das aber rechnet sich angesichts der kleinen Absatzmenge in der Schweiz & Co. nicht, so leid es uns auch tut.

Zu hart zur Xbox 360?

Meine erste Xbox 360 läuft bisher einwandfrei. Es handelt sich übrigens um eine Ersttagskonsole (so viel zum Thema "Gibt es überhaupt noch welche, die im Einsatz sind"). Die Konsole steht inklusive Netzteil und HD-DVD-Laufwerk frei auf einem Sideboard, sie wird nur für Xbox-360-Spiele und HD-DVDs benutzt und nach jeder Session ordnungsgemäß heruntergefahren.

In der letzten Zeit habe ich den Eindruck, dass Ihr die PS3 bevorzugt. Während Probleme der PS3 eher milde besprochen werden, wird über die Xbox 360 tendenziell negativ berichtet. So wurde z.B. in einer Kolumne zur 'Elite' behauptet, Microsoft glaube nicht an HD-DVD und würde daher kein entsprechendes Laufwerk einbauen, was einfach nur schlechte Recherche ist. Microsoft hat von Anfang an gesagt, dass es HD-DVD nur als Zusatzlaufwerk geben wird. Auch der Hintergrund dieser Entscheidung wurde genannt: Die HD-DVD-Laufwerke sind für das Streaming bei Titeln wie z.B. "PGR 3" schlicht und ergreifend zu langsam. Ein Einbau des Laufwerks in die Elite hätte also zur Folge, dass diverse Titel nicht mehr laufen würden.

Michael Flöschnerge, via E-Mail

Auch bei den MAN!AC-Redakteuren sind immer noch die Xbox-360-Geräte vom Dezember 2005 im Einsatz. Dennoch kann nicht bestritten werden, dass die Ausfallquote ausgesprochen hoch ist. Das mag auch der Grund sein, wieso es Dir so vorkommt, dass es weniger kritische Worte über die PS3 zu lesen gibt. Fakt ist aber: Sonys Luxuskiste mag nicht perfekt sein, Hardwareprobleme sind bislang jedoch nahezu ausgeblieben.

In Sachen HD-DVD hast Du vermutlich etwas missverstanden: Microsoft hat tatsächlich stets betont, dass die HD-DVD-Technologie nicht schnell genug sei für Spiele – sofern die auf dem entsprechenden Medium basieren. DVD-Scheiben muss ein solches HD-DVD-Laufwerk aber grundsätzlich mit der gleichen Leistung verarbeiten können wie ein normales Gerät. Die HD-Komponente wäre darum auch bei einer internen Verarbeitung nur für Filme relevant – und die laufen im Gegensatz zur PlayStation 3 eben nicht ohne Zusatzhardware.

Pflichtkauf!

Als langjähriger Leser möchte ich Euch heute mal um eines bitten: Schmeißt doch bitte, bitte, bitte dieses unsägliche Wort "Pflichtkauf" auf den sprachlichen Sondermüll! Denkt doch einfach in einer stillen Stunde darüber nach, was das bedeutet – "Pflichtkauf". Na? Eben! Ein wirklich kreuzdämliches Wort, nicht nur angesichts der nicht gerade günstigen Preise für Konsolengames. Euer Heft bleibt natürlich sowieso ein Pfli... äh,· eine sinnvolle Anschaffung!

Steffen Haubner, via E-Mail

Ein kleines Wort mit großer Wirkung. Deine Anregung in Ehren, aber genau das Gleiche wie Deine Interpretation ist ein "Pflichtkauf" unserer Auffassung nach eben nicht. Sinnvolle Anschaffungen können viele Dinge oder Spiele sein, aber wenn wir diese böse Buchstabenkombination benutzen, dann ist die durchaus wörtlich zu nehmen: Ein solchermaßen tituliertes Spiel gehört einfach in die Sammlung eines Zockers, wenn sich ihm die Möglichkeit eines Kaufs bietet – sozusagen Daddlerpflicht.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Mit dem Wegfall der Module und dem Durchsetzen von DVDs sind die Spiele eh viel leichter geworden. Die könnten zumindest mal 'nen Schutztray drumbasteln wie bei der Mini-Disc.«
DS_Nadine mit einer sehr eigenwilligen Interpretation von Miyamotos Aussage, in Zukunft gäbe es weniger schwere Nintendo-Spiele

»Schade, dass Capcom wirklich alle weiblichen Charaktere in billige Stricherinnen verwandeln musste.«
FUSE.F/X zum oberweitenlastigen Design der Kämpferinnen in Namco-Bandais "Soul Calibur IV"

»Waaaaas? Ein "SingStar" ohne Xavier Naidoo? Komisch... Wie konnte Sony das zulassen? Sonst ist diese lebende Legende doch auf jeder Ausgabe vertreten...«
MediaMarco über "SingStar: Die Toten Hosen"

Import-Irritation

Jedesmal, wenn ich Eure Importtests lese und die DVD-Videos dazu betrachte, denke ich mir: "Oh Gott! Hoffentlich kommt das Spiel auch nach Deutschland!" Deswegen schreibe ich in letzter Zeit auch öfters an Publisher, ob sie dieses Spiel auch bei uns herausbringen, aber bisher hat sich keiner gemeldet. Ich denke mir, das liegt wahrscheinlich daran, dass sie mich als Einzelnen nicht ernst nehmen. Daher würde ich mir wünschen, dass Ihr eine Art Unterschriftensammlung ins Heft integriert, damit die Menge zu den Herstellern sprechen kann.

Ich verlange gar nicht, dass z.B. die letzten Dreamcast-Shoot'em-Ups kommen, aber solche Epen wie "Xenosaga 3" oder das geniale "Odin Sphere" – einfach damit die Publisher merken, dass für die Spiele auch in Deutschland eine Zielgruppe vorhanden ist.

Ralf, via E-Mail

Wie schön wäre es, wenn sich ein Hersteller wirklich durch solche Aktionen umstimmen ließe, doch realistisch ist es leider nicht. Gerade bei "Xenosaga 3" scheint die Lage hoffnungslos, ging doch der unter großem Aufwand hierzulande veröffentlichte Vorgänger nicht sonderlich oft über die Ladentische. Eine Zielgruppe dafür existiert zwar, garantiert aber keine großen Absatzzahlen – und wenn der Rubel nicht rollt, helfen Fanproteste auch nicht weiter. Allerdings ist die Lage nicht so hoffnungslos, wie es oft erscheinen mag: In letzter Zeit kommen häufiger ungewöhnliche Titel auch in Deutschland oder zumindest Europa heraus, von denen man es nicht unbedingt erwartet hätte – wie z.B. die "Shin Megami Tensei"-Rollenspiele.

Xbox Live Arcade

Ich wäre Euch gar nicht böse, wenn Ihr mal über das "Turtles"-Debakel berichten würdet, jetzt wo Herr Schneider-Johne bestätigt hat, dass es in Deutschland nicht mehr kommen wird. Und könnt Ihr herausbekommen, wann man mit "Space Giraffe" rechnen darf?

Fabian Schwarz, via E-Mail

Zum Schildkröten-Drama gibt es kaum etwas zu sagen, weil bei Ubisoft zu der Thematik nichts in Erfahrung zu bringen ist. Und ganz ehrlich, die dröge "Turtles"-Klopperei ist kein Retrospiel, das man unbedingt haben müsste.

Mit Jeff Minters psychedelischem Weltraumtier dürftest Du vermutlich schon im All unterwegs sein, wenn Du diese Zeilen liest – "Space Giraffe" gibt's seit dem 22. August.

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

SPIELE-TIPPS



Pokémon Diamant- & Perl-Edition — DS

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
farbige Karten	alle fünf Sterne verdienen
National Dex	Erfasst alle 150 Pokémon der Region Sinnoh via Pokedex und sprecht daraufhin mit Prof. Rowan.
Pal Park	Betretet mit dem National Dex die Route 221.

SCHNELLER BRÜTER: Um ein Ei in der halben Zeit auszubrüten, solltet Ihr ein Pokémon mit der Fähigkeit 'Magma Rüstung' oder 'Flammenkörper' in Eurer Party haben.

The Darkness — PS3 360

DARKLINGS: Gebt die folgenden Telefonnummern auf einem der Telefone von "The Darkness" ein, um spezielle Darklings zu aktivieren.

DARKLNG	TELEFONNUMMER
2k Sports Darkling	4263
Golfer Darkling	5664

Crazy Taxi: Fare Wars — PSP

CHEATS FÜR CRAZY TAXI 1	CODE
'Another Day'-Modus	In der Charakter-Auswahl R-Taste drücken, dann nochmal drücken und halten. Charakter auswählen.
Taxi-Fahrrad	L + R dreimal in der Charakter-Auswahl drücken.
Experten-Modus	L + R halten, während die Charakter-Auswahl lädt.
Keine Pfeile	R + Start halten, während die Charakter-Auswahl lädt.
Keine Richtungsangaben	L + Start halten, während die Charakter-Auswahl lädt.
CHEATS FÜR CRAZY TAXI 2	**CODE**
Experten-Modus	Haltet ▲ + Start gedrückt, während Ihr Euren Charakter auswählt.
Keine Pfeile	Haltet die Start-Taste gedrückt, während Ihr Euren Charakter auswählt.
Keine Richtungsanweisungen	Haltet ▲ während Ihr Euren Charakter auswählt.

Tenchu Z — 360

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
Löwen-, Hotdog- & Fahnenschwenker-Kostüm	50 Tomikichi töten
Spezialfähigkeiten: 'Lauern' & 'Füße'	1000 Stealth-Kills ausführen
Armee-Kostüm	Alle Mission gewinnen



Trauma Center: Second Opinion — Wii

X-MISSIONEN: So spart Ihr Euch Mühe. Sobald Ihr die erste X-Mission für einen der beiden Ärzte freigeschaltet habt, könnt Ihr die Bonus-Operation auch mit dem anderen Doktor angehen. Habt Ihr eine X-Mission erfolgreich absolviert, wird die nächste automatisch für beide Spielfiguren anwählbar.

Guitar Hero: Rocks the 80s — PS2

SPEZIAL-AKKORDE: Nutzt die folgenden Code-Riffs im Hauptmenü, um diverse Cheat-Effekte zu aktivieren. Die Farben stehen für die Tasten auf dem Griffbrett Eures Gitarren-Controllers:

CHEAT	CODE
Luftgitarre	Gelb Blau Gelb Orange Blau Blau
Zuschauer mit großen Augäpfelköpfen	Gelb Blau Orange Orange Orange Blau Gelb
Zuschauer mit Affenköpfen	Blau Blau Orange Gelb Blau Blau Orange Gelb
Flammenkopf	Gelb Orange Gelb Orange Gelb Orange Blau Orange
Pferdekopf	Blau Orange Orange Blau Gelb Blau Orange Orange Blau Gelb
Superschnell-Modus	Gelb Blau Orange Orange Blau Gelb Gelb Orange
Performance-Modus	Blau Blau Orange Gelb Gelb Blau Orange Blau
Alles freischalten	Blau Orange Gelb Rot Orange Gelb Blau Gelb Rot Gelb Blau Gelb Rot Gelb Blau Gelb

Tales of the World: Radiant Mythology — PSP

KAMPFTIPP: Um nicht ständig Schläge und teure Artes-Manöver ins Leere zu feuern, solltet Ihr in sämtlichen Kämpfen nur das Digi-Kreuz benutzen, um Euren Charakter in Richtung Gegner zu manövrieren.

TRAINING MIT KRATOS: Noch bevor Ihr als festes 'Ad Libitum'-Mitglied aufgenommen werdet, begleitet Euch der mächtige Kratos auf einer Mission. Nutzt seine Hilfe und zögert das Ende der Mission möglichst lange hinaus. Kratos hilft Euch nämlich auch durch die gröbsten Scharmützel, während Ihr frech Items und Erfahrungspunkte für den Sieg einheimst.



PSP Mächtiger Kumpel: Bleibt im Hintergrund und lasst Kratos die Drecksarbeit übernehmen.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Oktober 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

MIDWAY LÄSST'S KRACHEN!

Genießt das Shooter-Spektakel "Stranglehold" in ohrenbetäubendem Surround-Sound! In Zusammenarbeit mit Midway verlosen wir eine 650 Euro teure Dolby-Digital-Anlage von Samsung, dreimal das Spiel "John Woo Presents Stranglehold" und fünfmal die dazugehörige Faceplate.

Scharf auf die Preise? Dann schnell folgende Frage beantworten:
Wie heißt der Hauptdarsteller in "John Woo Presents Stranglehold"?

A: Inspector Martini
B: Inspector Gin
C: Inspector Tequila

Folgende Preise könnt Ihr absahnen:

1. Preis:
1x Home-Theater-System HT-X250 von Samsung im Wert von 650 Euro.
(Daten: 600W Leistung, Dolby Digital 5.1, dts 5.1, Dolby ProLogic II, MP3, DivX, HDMI-Ausgang und Wireless-Ready)
1x "John Woo Presents Stranglehold" für die Xbox 360
1x "John Woo Presents Stranglehold"-Faceplate

2. & 3. Preis:
1x "John Woo Presents Stranglehold" für die Xbox 360
1x "John Woo Presents Stranglehold"-Faceplate

4. & 5. Preis:
1x "John Woo Presents Stranglehold"-Faceplate

Stichwort: Stranglehold

Zur Teilnahme ist ein Altersnachweis (mind. 18 Jahre, Kopie des Personalausweises) erforderlich. Einsendungen ohne Nachweis nehmen an der Faceplate-Verlosung teil.

KNOW-HOW

AUS ALT MACH NEU

Übernehmt Euer altes USB-Zubehör für die neue Konsole: Auf der PS3 lässt sich einige Peripherie wiederverwerten.

Wer sich eine neue Konsolengeneration anschafft, kann normalerweise sein altes Zubehör in die Tonne treten – sofern er keinen Adapter findet, der die angestaubte Peripherie mit aktueller Hardware verbindet. Anders verhält es sich mit USB-Geräten, das sich sowohl in die PlayStation 2 als auch den Nachfolger PlayStation 3 stöpseln lässt: MAN!AC hat ausprobiert, welches Sony-Zubehör sich in die neue Generation übernehmen lässt. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Herstellerseite	www.logitech.de
Herstellerseite	www.speed-link.com

1 TASTATUR UND MAUS

Wer über die eingebaute Nachrichtenfunktion mit seinen Freunden kommunizieren und sich zu Onlinesessions verabreden will, kommt an der Tastatur nicht vorbei: Mit dem Joypad ist die Eingabe längerer Texte zu umständlich und langwierig. Zum Glück könnt Ihr Eure USB-Tastatur übernehmen und diese ohne spezielle Einstellungen benutzen.

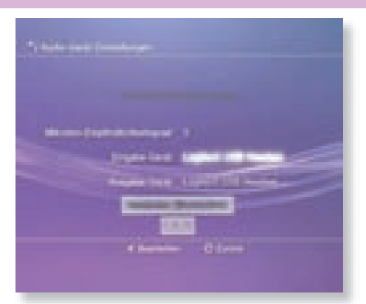
Ebenso verhält es sich mit der USB-Maus, mit der sich sogar die Cross-Media-Bar komfortabel bedienen lässt. Abseits von Textnachrichten und Menüs kommt das Zubehör aber bislang nicht zum Einsatz: Aktuelle Ego-Shooter wie z.B. Ubisofts "Rainbow Six Vegas" sind auf Joypad-Bedienung ausgelegt und besitzen keine Optionen für den Einsatz von Maus und Tastatur – aber was nicht ist, kann ja noch werden.



Die USB-Tastatur ist Pflicht für kommunikationsfreudige Spieler, die Maus dagegen bislang reiner Luxus.

2 HEADSET

Neben modernen Bluetooth-Headsets lassen sich auch die beiden USB-Headsets von Logitech (für "SOCOM") an der PlayStation 3 betreiben: Stöpselt sie in die Konsole, wechselt in der Cross-Media-Bar ins Menü 'Peripheriegeräte-Einstellungen' und dann ins Untermenü 'Audio-Gerät-Einstellungen'. Hier wählt Ihr in den beiden Pulldown-Menüs das 'Logitech USB Headset' und reguliert die Empfindlichkeit des Mikrofons. Wahlweise lässt sich die Ausgabe der empfangenen Nachrichten auch auf die Lautsprecher legen. Dann braucht Ihr das Headset nicht immer aufzusetzen, um auszuprobieren, ob andere Online-Spieler ebenfalls mit dem Zubehör kommunizieren. So lassen sich beim Online-Match Teamtaktiken absprechen, außerdem könnt Ihr in der Cross-Media-Bar einen Chat starten. Im Gegensatz zu Unterhaltungen auf der Xbox 360 wird dieser aber beendet, sobald Ihr in ein Spiel wechselt – nur wenn die Software selbst Headset-Verbindungen erlaubt, dürft Ihr das praktische Zubehör einsetzen.





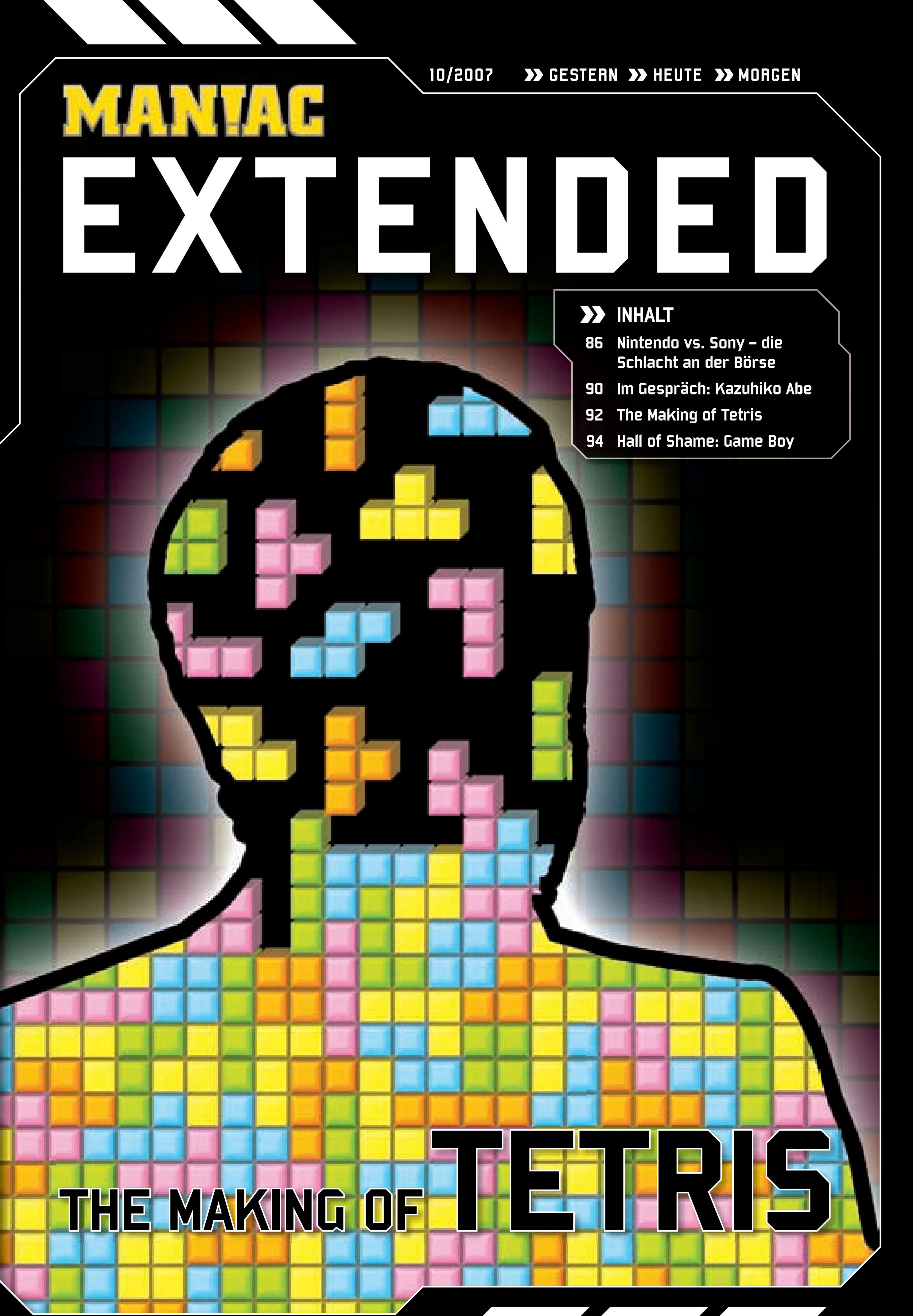
Reguliert die Empfindlichkeit Eures Headsets, damit es nicht auf die Lautsprecher reagiert - sonst hören die Mitspieler einen lästigen Hall ihrer Aktionen!

3 LENKRAD

Sämtliche USB-Lenkräder für die alte Playstation 2 lassen sich auch auf der PS3 einsetzen. Einstellungen in der Cross-Media-Bar sind nicht nötig: Probiert einfach aus, ob Euer Rennspiel auf das eingesteckte Lenkrad reagiert. So lässt sich etwa "Ridge Racer" nur sehr schwammig steuern, gegen einen Fahrer mit Joypad habt Ihr im Duell keine Chance! Dagegen reagieren die Wagen von "Gran Turismo HD Concept" sehr genau auf Eure Lenkkommandos, die stimmungsvollen Force-Feedback-Effekte werden ebenfalls unterstützt. Im Optionsmenü der Demo dürft Ihr zwischen verschiedenen Lenkradexemplaren wie "Driving Force" und "GT Force" wählen und jede einzelne Taste des Controllers individuell belegen – komfortabler geht's nicht! Neben den speziellen PS2-Lenkrädern werden sogar weitere Logitech-Wheels für PC wie das "Momo" unterstützt, dessen Tastenbelegung müsst Ihr aber mit etwas Experimentiergeist einstellen. Notiert Euch zuerst den Effekt jeder Taste und wechselt dann ins Optionsmenü. USB-Lenkräder anderer Hersteller wie etwa Microsoft funktionieren dagegen nicht.



Im Optionsmenü von "Gran Turismo HD Concept" lassen sich Lenkrad und Tastenbelegung individuell eintellen.


10/2007
GESTERN
HEUTE
MORGEN
MAN!AC
EXTENDED
INHALT
86 Nintendo vs. Sony – die Schlacht an der Börse
90 Im Gespräch: Kazuhiko Abe
92 The Making of Tetris
94 Hall of Shame: Game Boy
THE MAKING OF TETRIS

Nintendo vs. Sony – die Schlacht an der Börse

Die Börsianer interessiert nicht, wer die besten Videospiele herstellt, sondern womit der meiste Profit gemacht wird. MAN!AC wagt einen Abstecher in den Tokioter Handelsraum.



X Wii will rock you! Am 25. Juni 2007 war die Sensation perfekt, als folgende Nachricht über die News-Ticker der weltweiten Börsenplätze lief: Der auf Videospiele spezialisierte Nischenhersteller Nintendo ist an der Tokioter Börse erstmals mehr wert als der gigantische Sony-Konzern mit seinem mannigfaltigen Produkt-Portfolio aus Videospielen, Hi-Fi, Flachbildschirmen & Co. Wenn man als börsenunkundiger Laie nun auf die Zahlen und Charts schaut, die Nintendos Kurs mit knapp 46.000 Yen (etwa 280 Euro) und den von Sony mit unter 7.000 Yen (ca. 43 Euro) ausweisen, dann fragt man sich vielleicht, wo denn jetzt die große Überraschung sei, da Nintendo schon lange mit einem Vielfachen des Sony-Kurses gehandelt wird? Der Clou ist, dass mit 'mehr wert' die Marktkapitalisierung der Unternehmen gemeint ist. Und da von Nintendo wesentlich weniger Aktien gehandelt werden, kam der Wii-Erfinder damit auf einen Gesamtwert von umgerechnet rund 41 Milliarden Euro gegenüber Sony von knapp 40,1 Milliarden Euro. Und das, obwohl die Umsätze des PlayStation-Konzerns ca. achtmal so hoch sind wie die von Nintendo! Zur Relativierung des Ganzen muss jedoch angeführt werden, dass es sich dabei um einen so genannten Intraday-Effekt handelte – zum Schlusskurs des Tages war Sony wieder vorne. In der Fußballsprache würde man sagen, Big N ist zwar in der ersten Halbzeit mit 2:1 in Führung gegangen, zum Abpfiff der ersten 45 Minuten führt jedoch wieder Sony mit 3:2 – das Rennen ist jedoch noch lange nicht vorbei. Aktuell per 6. August liegt Nintendo nun bei 55.000 Yen und Sony bei knapp unter 6.000 Yen. Big N notierte sogar Ende Juli schon über 60.000 Yen, die weltweite Korrektur an den Märkten sorgte bei beiden jedoch für eine dezente Abkühlung.

WIIZARD OF OZ

Wie kam es aber dazu, dass Nintendo nun zum Überholvorgang ansetzt? Klar – die innovativen Konsolen DS und Wii sind daran 'schuld'. Laut dem Marktforschungsinstitut Enterbrain verkaufte sich der günstige Wii seit Markteinführung in Japan bis Ende Mai alleine 2,5 Mio. Mal während die PS3 noch nicht einmal die 1-Mio.-Schallmauer durchbrochen hat. Von den sonst so allwissenden Analysten hatte diesen ungeahnten Erfolg vor zwei Jahren jedoch niemand auf dem Radar, als die Nintendo-Aktie noch bei 12.000 Yen (ca. 73 Euro) herumdümpelte. Doch dann ging es an den Finanzmärkten steil bergauf für den Mario-Konzern: Um mehr als 300 Prozent stiegen die Nintendo-Papiere, während Sony im selben Zeitraum nur um 72 Prozent zulegen konnte (siehe Grafik 1). Blickt man etwas länger zurück (siehe Grafik 7), sieht man, dass Sony schon drei Jahre gebraucht hat, um den Kurs zu verdoppeln, wobei der schwankende Kursverlauf im Gegensatz zu Nintendo bei den Anlegern für manch graues Haar gesorgt haben dürfte. Nebenbei bemerkt sind beide sehr gute Werte, denn im Allgemeinen wird an den etablierten Aktienmärkten von einem Wachstum von etwa zehn Prozent pro Jahr ausgegangen. Wer also Mitte 2005 auf Big N gesetzt hatte, konnte sein Investment bis heute vergolden.

NO RISK, NO FUN

Allerdings ist das Risiko bei solch einem Spezialisten auch nicht zu verachten: Wenn der Wii ein Rohrkrepierer gewesen wäre, könnte sich der Nintendo-Kurs heute genauso gut bei 5.000 Yen (ca. 30 Euro) einpendeln. Dies zeigt sich auch am so genannten 'Adjusted Beta' von



Grafik 1: Nintendo on Fire – die Mario-Aktie hat sich innerhalb von zwei Jahren verdreifacht.



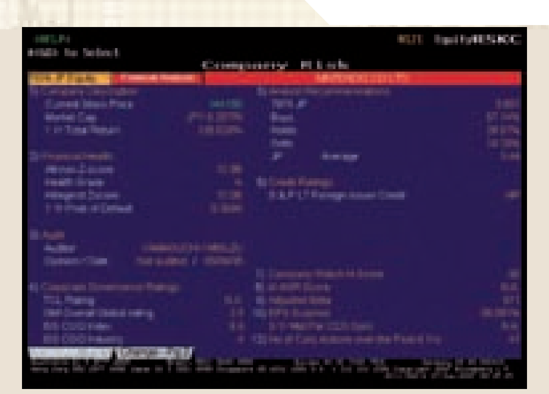
Grafik 3: Konsolenschwergewicht – im Club der 300 größten Aktien (Nikkei) hat Nintendo ein Gewicht von knapp 1,5 Prozent.

Fotos: Lahoti/Börse Stuttgart.

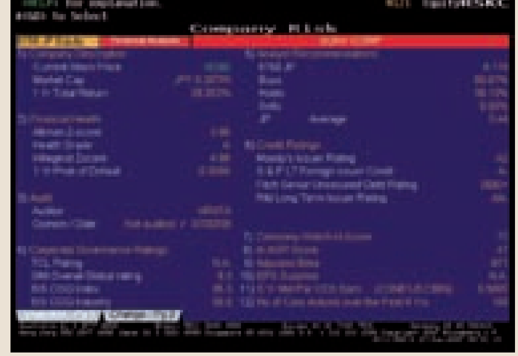
0,571 (siehe Grafik 2). Ein Wert nahe 1 würde bedeuten, dass sich diese Aktie genauso wie der jeweilige Markt bzw. Aktienindex (in unserem Fall der Topix, in dem Nintendo ein Gewicht von 1,04 Prozent hat, siehe Grafik 3) bewegt. Plakativ gesagt heißt das, wenn der Markt um fünf Prozent steigt, dann auch Nintendo. Je geringer dieser Wert, desto unabhängiger bewegt sich die Aktie vom Markt, was in unserem Fall positive Auswirkungen hatte, aber auch genauso gut ins Auge hätte gehen können. Auf der sichereren Seite ist man als risikoaverser Investor da schon bei Sony. Stichpunkt: Diversifikation. Selbst wenn die PS3 floppt, was immerhin im Bereich des Möglichen liegt, hat der Konzern immer noch genug andere Produkte in petto, mit denen er punkten kann. Neben den bereits erwähnten sind das interessanterweise auch Halbleiter und Versicherungsprodukte, also Dinge die das so genannte Klumpenrisiko (ein Ausfall reißt verwandte Produkte mit in den Abgrund) verringern (siehe Grafik 5). Dies drückt sich auch in einem Beta von 0,97 aus, das die Aktie wesentlich marktkonformer erscheinen lässt.

VIDEOSPIELAKTIEN EN VOGUE?

Andersherum lässt sich diese Tatsache aber auch so interpretieren: Bei einem Crash am japanischen Aktienmarkt haben Investoren mit Nintendo-Aktien bessere Karten. Danach sieht es beim derzeitigen gesamtwirtschaftlichen, aktienfreundlichen Umfeld jedoch nicht aus. Immerhin sind mittlerweile auch die eingangs erwähnten Analysten auf den Nintendo-Zug aufgesprungen: Aktuell empfehlen knapp 62 Prozent von ihnen den Kauf, 24 Prozent Halten und nur 14 Prozent einen Verkauf. Das sind exzellente Werte, die aber von Sony noch getoppt werden: Hier stehen 62 Prozent Kaufempfehlungen gegen 38 Prozent Halten – zum Verkauf rät kein einziger Analyst. Da muss das Vertrauen in die PS3 oder andere Sony-Produkte groß sein. Auf eine Zahl kann Nintendo jedoch stolz sein: Ihre 1-Year-Probability of Default – also die Wahrscheinlichkeit,



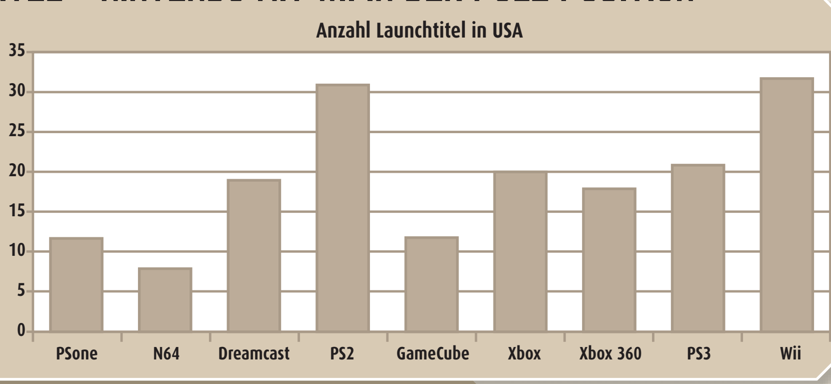
Grafik 2: Risiko – die Big-N-Aktie ist keine Einbahnstraße nach oben!



Grafik 6: Revolution – Nintendos Gesamtbörsenwert ist höher als der von Sony.

US-LAUNCHTITEL – NINTENDO MIT WII IN DER POLE POSITION

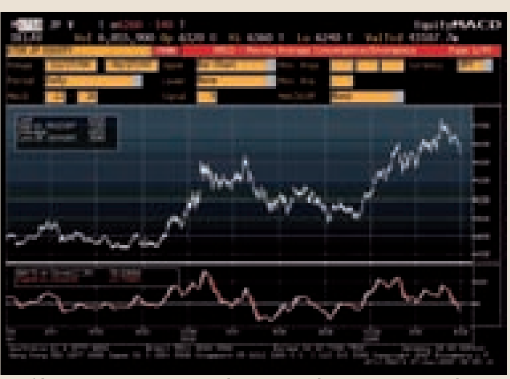
Mit ein Grund für den grandiosen Wii-Erfolg in den USA? Nintendo hat im Vergleich zu N64 und GameCube die Anzahl der Launchtitel für Wii (32) nahezu verdreifacht und hält damit den Rekord knapp vor der PS2 mit seinerzeit 31.



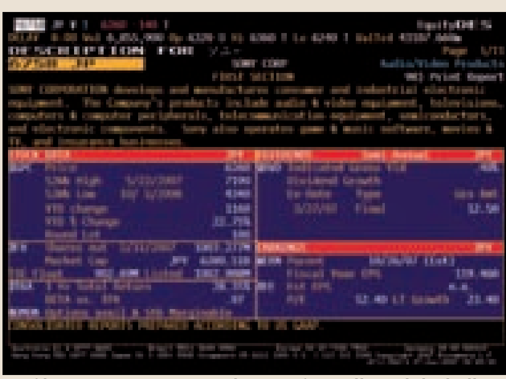
dass die Firma innerhalb eines Jahres bankrott geht – liegt bei 0%, während die von Sony mit 0,5% auch sehr gering, aber dennoch größer eingeschätzt wird. Doch an der Börse ist alles relativ, auch die Kurse.

WII PHOENIX AUS DER ASCHE

Wie gut sich eine Aktie tatsächlich in der Vergangenheit geschlagen hat, darauf gibt der beliebte Vergleich mit einem passenden Benchmark – in unserem Fall der wichtigste japanische Aktienindex Nikkei mit den 225 größten und wichtigsten Aktien Japans – Aufschluss. Hätte der beispielsweise in den letzten zwei Jahren um 400 Prozent zugelegt, wäre auch Nintendo mit seinen über 300 Prozent ein Verliererpapier gewesen. Hat er aber nicht, wie wir in Grafik 4 sehen können. Dort ist die



Grafik 7: Sony ist zwar auch gut im Aktien-Rennen, aber mit deutlich mehr Schwankungen.



Grafik 5: Das PS3-Lager ist breit aufgestellt und deshalb weniger risikoreich als Nintendo.

letztjährige Performance vom Nikkei (weiße Linie) gegenüber Nintendo (gelbe Linie), Sony (rote Linie) und zum Vergleich Capcom (grüne Linie) eingezeichnet. Dies gibt Aufschluss über eine Reihe von Dingen. Erstens konnte der Nikkei-Index relativ gleichmäßig (dank Diversifizierung in 225 verschiedene Aktien) fast 25 Prozent Zuwachs einfahren. Sony hatte da schon deutliche Probleme überhaupt mitzuhalten, als sich letztes Jahr die ersten Hiobsbotschaften von PS3-Problemen und -Verschiebungen ankündigten. Erst im Januar konnte man sich im Blu-ray-Lager vom Index absetzen und landete letzten Endes bei immer noch sehr respektablen plus 37 Prozent. Für Nintendo ging es dagegen bis auf wenige Ausnahmen durchgehend steil nach oben – ein Plus von 129 Prozent stand im Juni zu Buche, die Aktie hat ihren Wert innerhalb eines

NINTENDO – KEY EVENTS FÜR DEN AKTIENKURS

Hier seht Ihr den Kursverlauf der Nintendo-Aktie seit 1999, versehen mit den wichtigsten Nachrichten aus dem Videospielesektor – welche waren maßgeblich, welche unbedeutend? Als die Game-Boy-Color-Verkäufe 1999 weit über den Erwartungen lagen, schoss der Kurs um 50 Prozent in die Höhe, während die Ankündigung von Microsofts Xbox die Nintendo-Aktien 2000 fast 30 Prozent in den Keller schickte. Der GameCube-Launch 2001 sorgte zwar auch kurzfristig für einen Schub, was sich jedoch letztlich wie die Konsole selbst als Strohfeuer erwies – der Kurs verlor im Folgenden bis 2003 nochmals über 50 Prozent an Wert und zeigte sich auch vom Launch des GBA SP unbeeindruckt. Auch der Wii riss die Börsianer bei seinem ersten Auftritt auf der E3 2005 (damals noch als Nintendo Revolution) nicht vom Hocker. Bis dato war die Aktie über sechs Jahre mehr oder weniger auf der Stelle getreten und selbst große Fonds rührten sie nicht mal mit der Kneifzange an. Erst die Enthüllung des revolutionären Controller-Konzepts auf der folgenden Tokyo Game Show ließ den Knoten platzen und den Kurs in ungeahnter Weise explodieren. So kann's also gehen: Eine – zugegebenermaßen starke – Innovation reicht und an der Börse gibt's kein Halten mehr. Andersherum gilt die Argumentation dagegen übrigens nicht: Ein ähnliches Event kann in der Zukunft ganz andere Auswirkungen auf den Kurs haben. Andernfalls wäre die Börse ja auch zu berechenbar.

UND MICROSOFT?

Manch einer mag sich fragen, warum der Gates-Konzern dem direkten Vergleich fern bleibt. Wir haben uns aus mehreren Gründen auf Sony und Nintendo konzentriert. Erstens ist die Microsoft-Aktie nicht an der Tokioter Börse gelistet, was Vergleiche erschwert und zweitens macht das Videospielgeschäft im Microsoft-Konzern immer noch einen zu geringen Teil aus, so dass der Aktienkurs damit alleine nicht erklärbar ist. Die US-notierte Microsoft-Aktie legte in den letzten zwei Jahren auch gerade mal um elf Prozent zu, was im Vergleich zu Sony und Nintendo geradezu zwergenhaft anmutet. Noch schlimmer: Beachtet man zusätzlich den Dollar, der im selben Zeitraum gegen den Euro um ca. elf Prozent verloren hat, kam man mit einer Investition in den Xbox-Macher im Endeffekt bei plusminus Null raus – ein äußerst mageres Ergebnis. Fairerweise muss man aber auch erwähnen, dass der japanische Yen in den letzten zwei Jahren ebenfalls stark gegen den Euro verloren hat. Mitte 2005 kostete ein Euro noch 135 Yen, jetzt sind es schon knapp 170 Yen – ein Minus von 25 Prozent für die Nippon-Währung. Das relativiert die hohen Gewinne von Sony, Nintendo & Co. natürlich auch ein wenig.

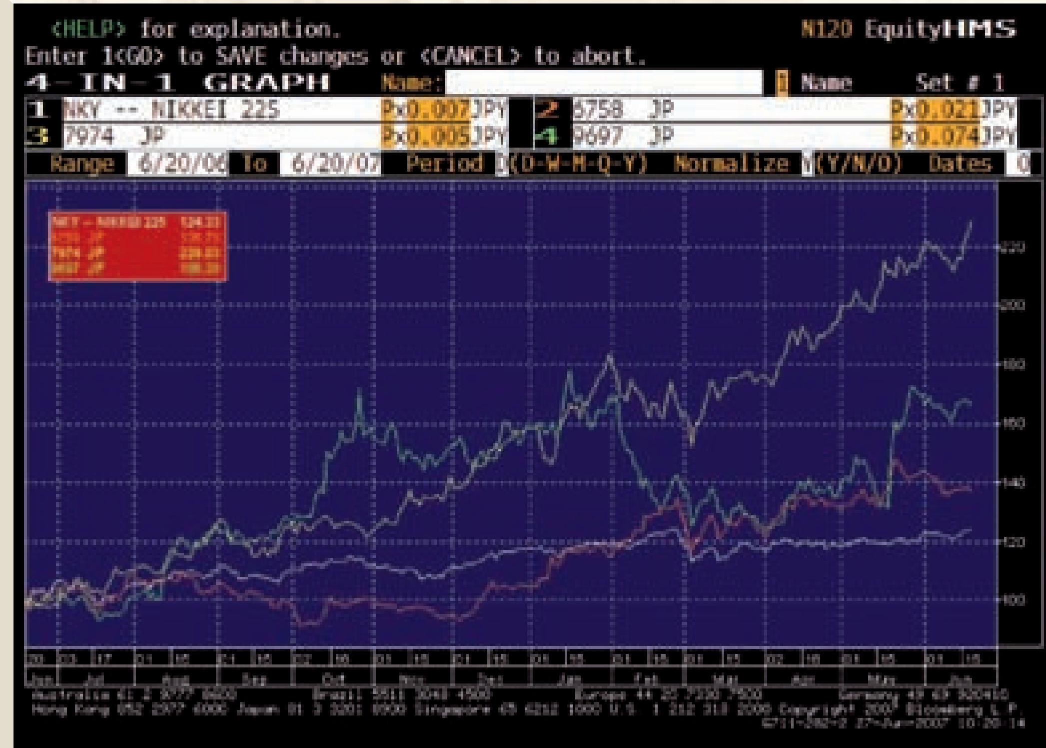
Jahres mehr als verdoppelt. Grotesk und hochvolatil mutet dagegen der Kursverlauf vom einstigen Beat'em-Up-König Capcom an. Zunächst sah es so aus, als ob man selbst Nintendo in Sachen Performance noch schlagen könne, doch im Februar brach der Kurs rapide ein, ehe man sich Ende Mai wieder erholen konnte und doch noch mit einem Plus von 66 Prozent weit vor Sony und dem Markt lag. Wer sich also letztes Jahr für einen der prominenten Namen im Videospielbusiness entschied, konnte nichts verkehrt machen. Wer gar Nintendo im Depot hatte, kann sich vom Gewinn nun locker eine PS3 mit Full-HD-Glotze leisten.

STARKE MARKEN & QUALITÄT

Folgende Untersuchung von CLSA Asia Pacific Markets mag auch mit ein Grund dafür gewesen sein: Wenn man sich die durchschnittliche Verkaufsmenge 2005 in Japan pro Spiel ansieht, liegt Nintendo hier mit über 120.000 Stück weit vor allen seinen Konkurrenten: Sony Computer Entertainment, Namco Bandai und Square Enix können nur eine Zahl von jeweils knapp 60.000 aufweisen. Hier zeigt sich am Rande auch, dass die Japaner mit EA und ihren Sportspielen nichts am Hut haben – die "FIFA"-Macher müssen sich in dieser Statistik mit mageren 10.000 zufrieden geben. Dieselbe Quelle enthüllt auch, dass 2005 Nintendo, Namco Bandai und Konami zusammen mehr als 50 Prozent Marktanteil in Japan hatten. Im ersten Halbjahr 2007 hält sich dieses Trio immer noch an der Spitze und konnte seinen Marktanteil sogar noch ausbauen. Nintendo hält jedoch mittlerweile den Löwenanteil davon. Laut Einschätzung von KBC Securities Japan, die u.a. ein Auge auf Aktien mit Videospielbezug haben, ist für die Mario-Schmiede das Ende der Fahnenstange noch nicht erreicht – der Wii wird auch Ende 2008 noch als Marktführer im stationären Konsolenbereich gesehen. Dort sieht man im selben Zeitraum auch 15 DS- (u.a. "Mario & Sonic at the Olympic Games", "Zelda: Phantom Hourglass") und elf Wii-Titel (u.a. "Pokémon Battle Revolution", "Super Mario Galaxy"), die sich über eine Million Mal verkaufen werden. Auf Basis des beliebten DCF-Verfahrens wird hier Nintendo derzeit per Ende Juni bei einem fairen Wert von 51.000 Yen gesehen, was sich ja nun bewahrheitet hat – und Luft nach oben besteht auch noch. Wie skeptisch man solchen Annahmen begegnen sollte, zeigt, dass dasselbe Modell den Kurs noch im Februar mit einem fairen Wert von 32.000 Yen unterschätzt hat.

SPIELSPASS: UNBEZAHLBAR

Letztendlich sollten wir als Zocker die Zahlenspielereien aber den Profis überlassen und uns an dem erfreuen, was wirklich zählt: qualitativ hochwertige und innovative Spiele. Und davon dürfen wir uns von Sony und Nintendo in Zukunft einige erwarten, egal, wer die Nase an der Börse vorn haben wird. *rk*



Grafik 4: Big in Japan – Nintendo schlägt Sony, Capcom und den japanischen Markt im letzten Jahr deutlich.

Quellen: KBC Securities Japan, CLSA Asia Pacific Markets, Bloomberg.

GLOSSAR

Aktienindex: Eine Menge von Aktien mit ähnlichen Eigenschaften, die oftmals als Benchmark dienen. Beispiel: Der Deutsche Aktienindex (DAX) mit den 30 größten und wichtigsten deutschen Aktien oder der Topix bzw. Nikkei in Japan.

Benchmark: Ein aus Risiko- und Ertragsgesichtspunkten passender Vergleichsindex für ein aktives Investment.

Beta: Eine Kennzahl, die angibt, wie sich eine Aktie zum jeweiligen Markt verhält. Bei +1 ist ihre Reaktion identisch, bei -1 komplett gegensätzlich.

DCF: Discounted Cashflow Verfahren. Um den aktuellen fairen (Börsen-)Wert eines Unternehmens zu bestimmen, werden alle zukünftigen eingehenden wie ausgehenden Zahlungsströme modelliert und auf den heutigen Tag abgezinst und aufsummiert.

Diversifikation: Aus Risikogesichtspunkten ist es als Investor und Unternehmen vorteilhaft, sich breiter aufzustellen, d.h. mehrere Produkte anzubieten bzw. ein Portfolio von Aktien zu halten. Dadurch können einzelne Ausfälle besser verkraftet werden.

Fairer Wert: Der (theoretische) faire Wert eines Unternehmens an der Börse ist Grundlage für eine Investition. Liegt der aktuelle Preis einer Aktie z.B. unter ihrem fairen Wert, ist das ein Kaufgrund.

Marktkapitalisierung: Die Menge aller an der Börse zum Handel freigegebenen Aktien eines Unternehmens multipliziert mit dem aktuellen Kurswert.

Performance: Die Wertentwicklung einer Aktie in einem bestimmten Zeitraum.

Risiko: Das Risiko einer Aktie an der Börse wird im Allgemeinen in Form ihrer Schwankungsanfälligkeit (Volatilität) bzw. ihrem Verhalten in Extremsituationen (Value at Risk) gemessen.

Risikoaversion: Je risikoaverser ein Investor, desto eher wird er Aktien mit einer geringen Volatilität bevorzugen.

Kazuhiko Abe

Wir sprachen mit dem Capcom-Vorstandsmitglied, Head of Corporate Strategy und CFO (Chief Financial Officer) Kazuhiko Abe über die zukünftige Next-Gen-Marktaufteilung, die Pläne des Unternehmens und den Arcade-Markt.

XMAN!AC: Erzählen Sie uns kurz etwas über sich – wann sind Sie zu Capcom gekommen, was haben Sie vorher gemacht?
Kazuhiko Abe: Ich habe noch nie ein Spiel programmiert, wenn Sie darauf anspielen (lacht). Angefangen habe ich 1987 bei der Mitsubishi Bank und bin über diverse Stationen 2003 zu Capcom gekommen, wo ich seit 2006 Head of Corporate Strategy und CFO bin.

Wie sehen Sie die Marktaufteilung PS3 / Xbox 360 / Wii in drei Jahren?
Da müssen wir zwischen dem Westen (Europa und USA) und Japan unterscheiden. Im Westen sehen wir die Xbox 360 mit etwa 45 Prozent Marktanteil als Gewinner dieser Generation und Wii / PS3 teilen sich den restlichen Markt. In Japan wird Wii mit 60 Prozent vorne liegen vor der PS3 mit 40 Prozent, die Xbox 360 hat in Japan keine Bedeutung. Das sehen sie z.B. an den Verkaufszahlen von "Lost Planet": In Japan konnten wir gerade mal 80.000 Stück absetzen, in den USA 800.000 Stück. Dies wird sich auch nicht ändern, solange nicht mehr große japanische Entwickler für Microsoft Spiele produzieren. Und das geschieht nicht, wenn die Konsole kaum Marktanteile hält – ein Teufelskreis.

Um wie viel höher ist eigentlich der Aufwand für eine Next-Gen-Entwicklung im Vergleich zu PS2 & Co.?
Beträchtlich! Es dauert nun im Schnitt zwei bis drei Jahre für ein einzelnes Spiel. "Lost Planet" nimmt hierbei eine Schlüsselrolle ein. Für diesen Titel haben wir eine spezielle Engine entwickelt, die für alle weiteren Xbox-360- und PS3-Spiele Verwendung finden und dadurch die Effizienz unserer Teams erhöhen wird. Außerdem haben wir es durch interne Umstrukturierungen geschafft, dass Rivalitäten zwischen den einzelnen Teams minimiert und die Expertise geteilt wird.

Wird Capcom in dem Zusammenhang große Franchises wie "Lost Planet" weiterhin exklusiv für die Xbox 360 veröffentlichen?
Unsere prinzipielle Strategie ist, die potenziellen Abverkaufszahlen unserer Titel zu maximieren, indem wir sie auf mehreren Plattformen veröffentlichen. Bei dem genannten Spiel gibt es zwar keinen Exklusiv-Vertrag





mit Microsoft, über eine Portierung ist jedoch noch nicht entschieden worden. Ich hoffe, dass Sony ihre Marketing-Aktivitäten noch deutlich forcieren, um die installierte PS3-Hardwarebasis zu erhöhen.

Können Sie uns etwas über die Kosten einer solchen Umsetzung bzw. Multiplattformentwicklung verraten?
Wir arbeiten mit der so genannten "MT Framework" Umgebung, die wir intern entwickelt haben. Damit können wir bei einer Multiplattformentwicklung (PS3, Xbox 360, PC) 80 Prozent der Entwicklungskosten systemunabhängig gestalten. Erst die letzten 20 Prozent werden für systemspezifische Dinge wie Grafik und Online-Komponenten ausgewiesen. Soweit wir wissen, verwendet aktuell nur EA eine ähnliche Technik.

»Im Westen sehen wir die Xbox 360 als Gewinner dieser Generation.«

Funktioniert das auch bei Wii-Umsetzungen wie zum Beispiel "Resident Evil 4"?
Nein, bei Wii ist die spezifische Komponente deutlich höher. Allerdings sind Wii-Entwicklungen mit insgesamt ca. fünf Mio. US-Dollar allgemein deutlich günstiger als Xbox-360- oder PS3-Entwicklungen, die etwa zehn bis zwanzig Mio. US-Dollar verschlingen.

Setzen Sie nach ihrer Marktprognose und aufgrund der günstigeren Entwicklungskosten dann verstärkt auf den Wii?
Das muss man differenziert betrachten. Wii ist für den Casual Gamer bzw. Menschen, die noch nie zuvor gespielt haben und für die Grafik nicht das Wichtigste ist. PS3 und Xbox 360 sind für die Hardcore Gamer. Wir werden zwar verstärkt Spiele für Wii entwickeln, aber deshalb nicht unsere Kernzielgruppe – die Hardcore Gamer – vernachlässigen.

Was war eigentlich das erfolgreichste Capcom-Spiel des letzten Geschäftsjahres?
"Monster Hunter Freedom 2" für die PSP. Das hat sich alleine in Japan über 1,2 Mio. Mal verkauft. Diese Serie hat sich als Überraschungshit für uns erwiesen.

Und insgesamt?
Da sind unsere drei Vorzeige-Serien "Resident Evil" mit 45 Titeln und 31 Mio. verkauften Exemplaren, "Mega Man" mit 116 Titeln und 27 Mio. Stück und "Street Fighter" mit 54 Titeln und 25 Mio. Exemplaren vorne.

Für welche Capcom-Serien sehen Sie zukünftig das größte Potenzial?
Ich würde sagen "Resident Evil", "Dead Rising", "Monster Hunter" und "Street Fighter". Bei "Monster Hunter" versuchen wir ähnlich zu "Pokémon" die gesamte Bandbreite der Spieler von der Grundschule bis zur Universität abzudecken. Für unser 2007er Line-up hegen wir bei "Devil May Cry 4" die größten Erwartungen – das sollte sich weltweit an die zwei Millionen Mal verkaufen können.

»"Street Fighter" bietet noch großes Potenzial.«

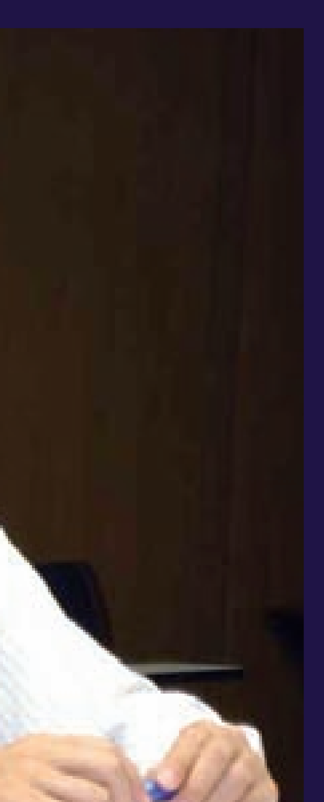
Können wir etwa auf ein echtes neues "Street Fighter" in 2D hoffen?
Das kann ich zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht kommentieren.

Hat der Arcade-Markt für Capcom eigentlich noch eine große Bedeutung?
Durchaus! Aktuell sind wir so aufgestellt, dass 60 Prozent unserer Einnahmen aus dem Konsolen- bzw. Consumerbereich und 40 Prozent aus dem Arcade-Bereich stammen. Der Arcademarkt in Japan geht allgemein aktuell jedoch durch eine schwierige Phase. Das hat mehrere Gründe: Erstens verbietet ein Gesetz Kindern jetzt den Zutritt zu Spielhallen ab 18.00 Uhr – und das wird strikt kontrolliert. Zweitens bieten Nintendo DS und Wii mit den neuartigen Steuerungskonzepten vieles nun zu Hause, was bisher nur in den Spielhallen möglich war. Drittens spüren wir auch im Arcade-Bereich die Auswirkungen der sommerlichen Hitzewelle – die Leute gehen dann einfach weniger in Spielhallen. Allerdings sehen wir auch, dass sich diese Situation zukünftig wieder normalisieren wird. Dazu werden auch Netzwerk-Spiele beitragen, die für einen Popularitätsschub sorgen werden. Wir halten zwar aktuell in Japan nur noch einen Arcade-Marktanteil von knapp fünf Prozent (Anm.d.Red.: Sega Sammy halten 42 Prozent und Namco Bandai 35 Prozent), allerdings ist der deutlich profitabler als bei der Konkurrenz.

Sind Videospiel-Automaten in den Arcades eine aussterbende Rasse?
Sie machen schon lange nicht mehr den Löwenanteil aus – das tun mittlerweile Prize Winner (z.B. Ufo Catcher) und Medal-Automaten. Nichtsdestoweniger wird Capcom auch weiterhin Videogames für die Arcades entwickeln, alleine schon, um unsere langjährige und umfangreiche Konsolenerfahrung einbringen zu können. Außerdem liefern wir ja noch Inhalte für diverse mit LCD-Screen ausgerüstete Pachislo-Automaten wie unlängst solche mit "Onimusha 3"- und "Devil May Cry 3"-Themen.

Letzte Frage – woher kommt eigentlich der Firmenname Capcom?
Das ist eine Abkürzung für CAPsule COMputer – ein Schlagwort für ein internes Projekt Anfang der 80er Jahre mit dem Ziel, ein überragendes Spielerlebnis zu liefern, das dem von PCs überlegen sein sollte. Der Capsule-Teil des Firmennamens steht zudem für zwei grundlegende Konzepte: Ein Container bis zum Rand befüllt mit Spaß und der Wunsch nach Schutzmechanismen, die der Piraterie Einhalt gebieten.

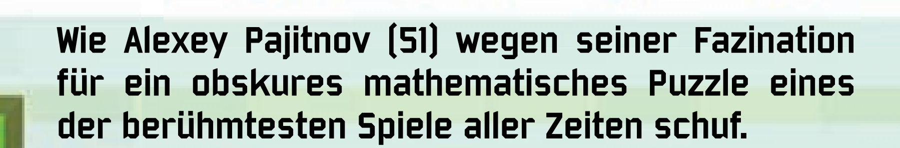
Das Interview führte Ralph Karels.







THE MAKING OF… TETRIS



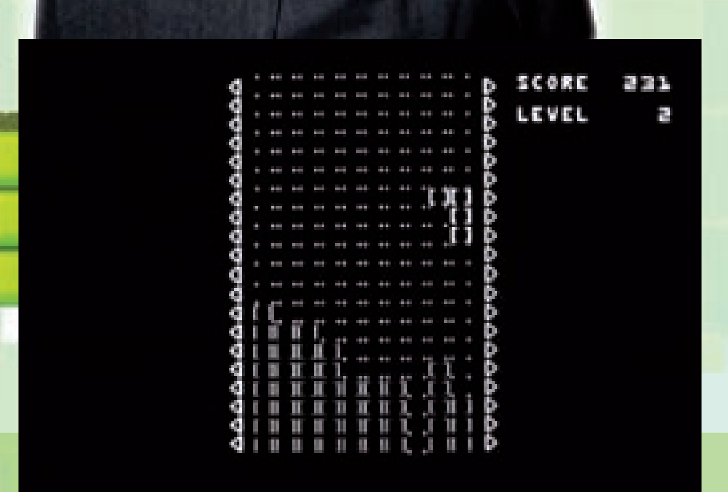
Wie Alexey Pajitnov (51) wegen seiner Fazination für ein obskures mathematisches Puzzle eines der berühmtesten Spiele aller Zeiten schuf.

X Wer nicht seit 1985 hinter dem Mond gelebt hat, dürfte Alexey Pajitnovs Knobelspiel kennen. "Tetris" ist das Musterbeispiel eines schnörkellosen Konzepts – die Summe seiner Einfachheit, abstrakten Natur und süchtig machenden Qualitäten sichern dem Titel einen prominenten Platz in der Geschichte der Spiele. Zocker auf der ganzen Welt verbringen noch heute Stunden damit, eine Hand voll simpler Formen so abzulegen, dass sie Linien bilden, um diese verschwinden zu lassen. So entsteht Platz und das Spiel geht weiter.

Mit ausschlaggebend für den Erfolg von Nintendos Game Boy, ist "Tetris" zugleich eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten. Umso überraschender ist es, von seinem Schöpfer zu hören, dass das Spiel – zumindest zu Beginn – nur eines von mehreren "kleinen, unwichtigen" Spielen war, das er zur Erprobung eines neu gelieferten Elektronika-60-Computers geschrieben hatte, während er im Dorodnicyn Computer-Zentrum der Akademie der Wissenschaften in Moskau arbeitete. "Ich war ein junger Workaholic und habe meine Zeit im Büro verbracht, ohne Privatleben und Arbeit voneinander zu trennen," erklärt Alexey. "Wir haben laufend neue Hardware erhalten und ich war immer neugierig darauf, wie ich sie für meine Arbeit nutzen könnte. Eines der besten Mittel, um das auszuprobieren, war das Programmieren kleiner Computerspiele. Das war auch meine Ausrede, um an Sachen wie 'Tetris' zu arbeiten!".

OBSKURE PUZZLES

Aber das ist nur ein Teil der Geschichte – Spiele entstehen schließlich nicht aus dem Nichts. Für Alexey war sein Interesse an Puzzles die Inspiration: "Ich war ein schlaues Kind und mochte schon immer alle Arten von Rätseln und Puzzles," betont er und erklärt, dass er aus diesem Grund ein mathematisches Ausbildungsprogramm wählte und schließlich zur Akademie der Wissenschaften kam. "Damals war Russland vom Kommunismus beherrscht und es gab für uns nicht sehr viel Unterhaltung,





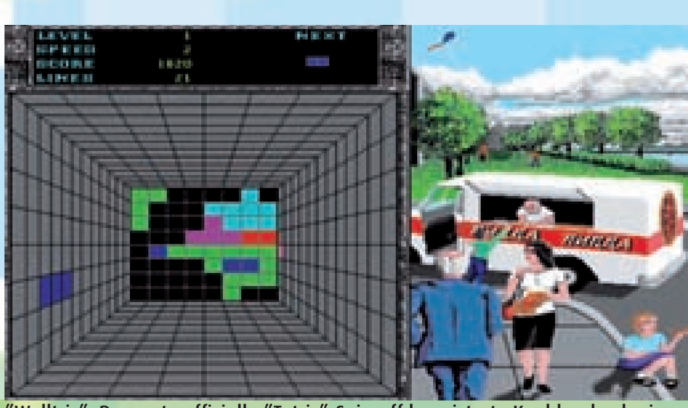
Das Original-"Tetris" musste durch die einfache Hardware des Elektronika 60 mit Einschränkungen leben. Nostalgiker können eine pixelgetreue Umsetzung in "Tetris Worlds" ausprobieren.

Obwohl ursprünglich auf dem Elektronika 60 erfunden, ist es die DOS-Portierung von Vadim Gerasimov, die den weltweiten Siegeszug des Spiels einleitete.

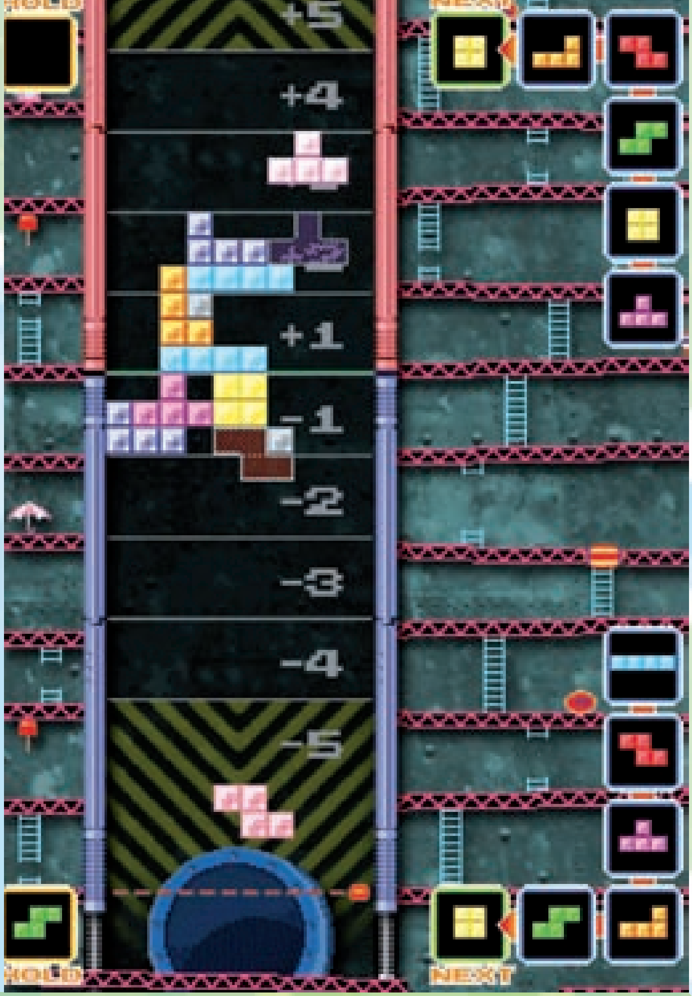
darum waren Gehirnübungen eine gute Ablenkung."

Für "Tetris" waren Solomon W. Golombs 'Polyominos' – genauer gesagt auf Pentominos basierende Puzzles – die Grundlage. "Dabei hast du ein Dutzend Teile, die jeweils aus fünf Quadraten bestehen. Diese Puzzles wurden in Russland aus Plastik hergestellt und in Läden verkauft," erinnert sich Alexey. "Sie waren toll – für mich die besten Puzzles der Welt. Sie benötigten keinerlei Technologie – du hast einfach die Teile aus der Kiste genommen, mit ihnen gespielt und Spaß gehabt. Aber wenn du sie passgenau zurückstecken wolltest, konnte es Stunden dauern – wenn du hartnäckig genug warst, um das zu tun!" Alexey erkannte, dass Pentominos ein interessantes Zweispieler-Videospiel ergeben könnten: "Ich stellte mir vor, dass Spieler die Formen aufteilen können – sechs für jeden –, um dann zu versuchen, sie in die Kiste zurückzustecken. Wer keinen Zug mehr ausführen konnte, sollte der Verlierer sein."

Alexey begann mit der Programmierung, ohne das Regelwerk finalisiert zu haben. "Um das Spiel in den Computer zu bekommen, musste ich eine Umgebung erschaffen – eine grafische Routine, um die Teile darzustellen," erklärt er. "Aber mein Monitor konnte keine Grafiken darstellen – nur 24 Zeilen mit je 80 alphanumerischen Zeichen. Darum benutzte ich eckige Klammern als Symbole, um so die Stücke zusammenzubauen. Auf dem Bildschirm wurde ein Spielfeld geschaffen und ein Mechanismus entwickelt, um Teile zu bewegen, zu rotieren und zu spiegeln, so dass



"Welltris": Das erste offizielle "Tetris"-Spin-off begeisterte Knobler durch ein cleveres Prinzip. Arrangiert Steine so, dass sie ganz nach unten fallen können.



Alternative Spielmodi von "Tetris DS" setzen jetzt eine Idee um, die Pajitnov bei der Entwicklung des ersten "Tetris" hatte – ein scrollendes Spielfeld.



Dieses Spiel verkaufte über 30 Millionen Game Boys: "Tetris" war ausschlaggebend für den Erfolg von Nintendos Handeld.

die richtige Position für sie gefunden werden konnte. "Als ich das geschrieben habe, war es sehr schnell und spaßig," erinnert sich Alexey. "Ein Tastendruck drehte ein Teil um 90 Grad, mehrere Kommandos ließen die Form sehr flott rotieren. Als ich gesehen habe, dass es funktioniert, war es für mich überwältigend. Das mag heute lächerlich wirken, aber damals war es das erste Mal, dass ich solche Sachen auf dem Bildschirm gesehen habe."

"TETRIS" WIRD GEBOREN

Alexey überlegte sich, dass es besser sei, wenn sich die Teile auf dem Bildschirm unmittelbar drehen ließen – die Idee für ein Echtzeitspiel nahm Gestalt an. "Das war ein sehr wichtiger Augenblick für "Tetris" – es verwandelte sich von einer obskuren Zweispieler-Fassung eines Spiels, das auf einem abstrakten Mathematikpuzzle basierte, zu einem Echtzeitspiel, das die gleichen Teile benutzte." Alexey wurde klar, dass Spieler mehr Platz benötigen würden, um mit den Formen zu hantieren – deshalb wurde das Spielfeld vergrößert und vertikal aufgestellt. Zudem wurde Schwerkraft eingebaut, um die Steine auf natürliche Weise nach unten fallen zu lassen. "Es hat funktioniert, aber als ich zu spielen begann, war es ziemlich kompliziert – mit dem Dutzend Formen konnte man gut arbeiten, wenn man unendlich Zeit hatte. Aber da die Gravitation nur wenig Raum für Überlegungen ließ, benötigte man etwas Simpleres, damit man die Stücke gleich erkennen und somit entscheiden konnte, was man mit ihnen anstellt." So wurden die berühmten "Tetris"-Stücke (basierend auf vier Quadraten) geboren. Die Möglichkeit der manuellen Steinespiegelung fiel weg, stattdessen kamen gespiegelte Varianten der asymmetrischen Teile dazu. "Das machte die Bedienung einfacher – man musste Steine nur noch verschieben und rotieren," sagt Alexey. "Ich merkte dann, dass nicht das ganze Set auf einmal herunterfallen musste – es konnten auch zufällige Stücke sein.

Der endgültige Durchbruch stand bevor, als Alexey sah, wie schnell das Spiel zu Ende ging, selbst wenn man nur wenige Fehler machte. "Das Spielfeld war klein – in 30 Sekunden war alles vorbei – und ich begann darüber nachzudenken, wie ich meinen Genuss verlängern könnte," witzelt Alexey. "Ich kam auf die Idee eines langen, schmalen Tunnels, der scrollen würde. Aber das hätte die Dinge verkompliziert und die Spieler dazu gezwungen, sich die Lage der Stücke zu merken. Dann bemerkte ich, dass vervollständigte Linien überflüssig waren und Platz wegnahmen. Also dachte ich: Wieso sollte man sie auf dem Bildschirm lassen? Warum nicht entfernen und Punkte dafür geben? Das war das letzte Schlüsselereignis für "Tetris" – sobald ich das eingebaut hatte, war das Spiel fertig."



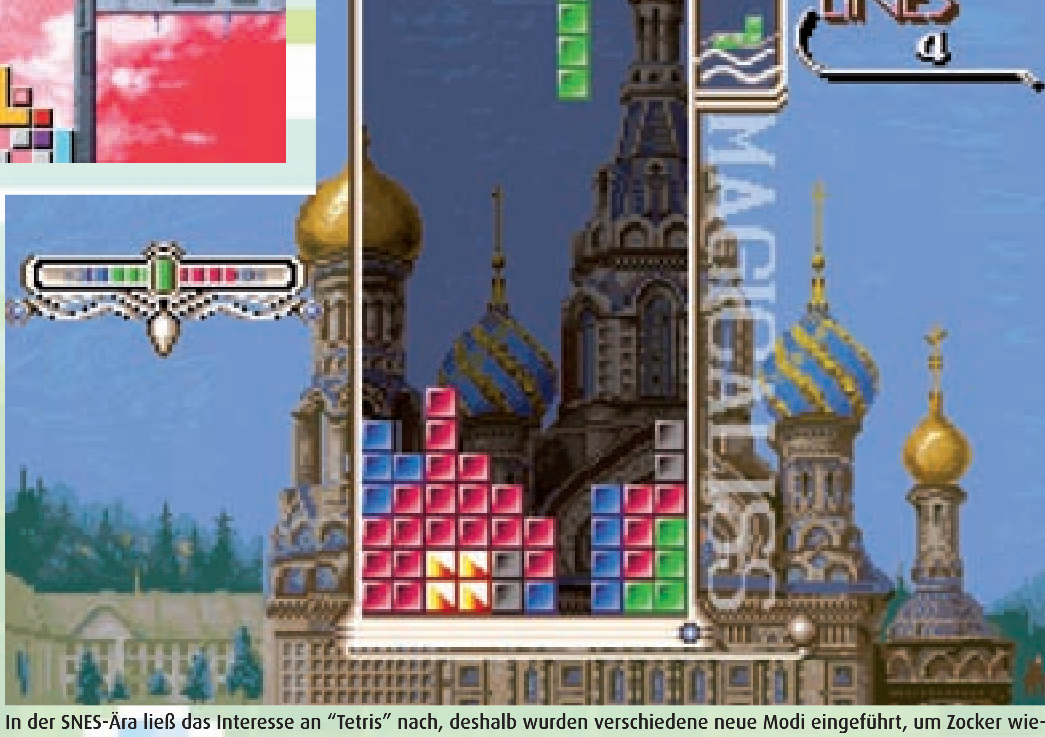
Ataris Automaten-"Tetris" ist nur eines von vielen: Der heftige Schwierigkeitsgrad forderte selbst Joystick-Könner.

VORWÄRTS UND AUFWÄRTS

Alexey gibt zu, dass seine Fassung von "Tetris" im Endeffekt einen Prototypen darstellte, der bereits absolut süchtig machte. Kaum waren ein Punktesystem und eine High-Score-Liste hinzugefügt worden, "verbreitete es sich durch Moskau wie ein Buschfeuer." Als er sah, wie populär das Spiel geworden war, beschloss Alexey, dass es auf PCs portiert werden sollte, "denn das war der einzige Weg, um es der Welt außerhalb von Russland zu zeigen." Mit der Hilfe von Vadim Gerasimov, der damals noch zur Schule ging ("Er war ein genialer Programmierer und viele wichtige Leute aus dem Computerzentrum holten sich regelmäßig bei ihm Ratschläge," sagt Alexey), traf "Tetris" auf DOS. "Die Veröffentlichung war einfach – wir gaben es unseren Freunden," scherzt Alexey. "Bald darauf war 'Tetris' überall, auf jedem PC in Moskau. Später erhielten wir einen PC aus einem osteu-



"Tetris Worlds" wurde für den 'Easy Spin' kritisiert – dabei können Steine am Boden noch gedreht werden –, obwohl dieses Element eigentlich im PSone-Titel "The Next Tetris" debütierte.



In der SNES-Ära ließ das Interesse an "Tetris" nach, deshalb wurden verschiedene neue Modi eingeführt, um Zocker wieder an den Klassikknobler zu locken.

ropäischen Land, der komplett leer war, bis auf DOS und... 'Tetris'!"

Ab dann ging es nicht mehr so einfach weiter. Westliche Firmen waren heiß auf eine "Tetris"-Lizenz, verstanden das kommunistische System aber nicht. Es folgten Jahre der Rechtsstreitereien. Als sich der Staub gelegt hatte, war "Tetris" zu einem weltweiten Phänomen geworden, das auf jeder wichtigen Hardware der damaligen Zeit erschien und Nintendos erstem Game Boy beigelegt wurde. In den folgenden 20 Jahren entstanden zahllose Variationen und Versionen von "Tetris", darunter auch eine amüsante Hommage an Alexeys Originalfassung als Teil der PS2-Version von "Tetris Worlds".

Natürlich konnte Alexey nicht wissen, dass er einen solchen Giganten erschaffen würde, als er sich im Russland der Mittachtziger abplagte. Mit dem Hinweis darauf, dass er "mit der Absicht begonnen hatte, ein kleines Zweispieler-Programm für Pentominos zu programmieren," glaubt Alexey, dass eine ganze Menge des Erfolges von "Tetris" damals wie heute einfach durch Glück zustande kam. "Es tauchte im richtigen Moment am richtigen Ort auf", glaubt er. "Damals sahen viele Arcadespiele etwas kindisch aus, doch die abstrakte Gestaltung von "Tetris" machte es altersunabhängig und somit reizvoll für jedermann. Außerdem war es einfach und gut zugänglich. Zu einer Zeit, in der viele Menschen im Umgang mit Computern ungeübt waren, war das besonders wichtig. Ich bin mir ziemlich sicher, dass "Tetris" zehn oder zwölf Jahre später nur als ein sehr gewöhnliches Spiel angesehen worden wäre." Wir teilen diese Meinung nicht ganz – wir weisen darauf hin, dass "Tetris" selbst auf dem C64 mit seinen tausenden Spielen herausragte. "Ja, das könnte zutreffen", grübelt Alexey nachdenklich. "Viele Leute haben Thesen aufgestellt, wieso 'Tetris' so populär ist, aber niemand hat eine eindeutige Antwort – nicht einmal ich!"

"Tetris" gibt es in allen Formen und Größen, allerdings selten kleiner als in dieser winzigen Handheld-Ausführung.



"Tetris Zone": Die Mindestanforderung für Mac und PC beträgt 256 MB RAM – mehr als das 4.000-fache der Speicherkapazität des Elektronika 60!

DANKSAGUNG:

Vielen Dank an Craig Grannell für Interview und Artikel. Dank an Rik Morgan (www.handheldmuseum.com) für das Handheld-"Tetris"-Bild und Blue Planet Software & Crew (www.blueplanetsoftware.com) für die Bilder des Original-"Tetris".

HALL OF SHAME

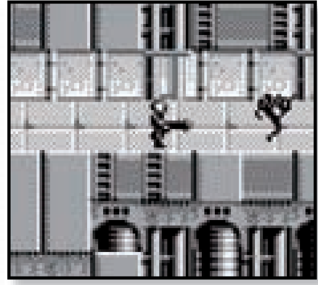


"Dot Matrix With Stereo Sound" – als Zwölfjähriger war mir noch nicht klar, was dieser Schriftzug zu bedeuten hatte, rückblickend weiß ich mehr: pixelige Grüngrauklumpen und fiepende Tonfolgen, die allenorts für verzückte Nostalgieanflüge sorgen. Allerdings geht es hier nicht um das berühmt-berüchtigte Phänomen, dass Eltern sich zunächst sträuben, ihren Sprösslingen einen Game Boy zu kaufen, nur um nach der ersten Runde "Tetris" das Handheld nicht mehr herauszurücken. Nein, es geht um peinliche Geldschneiderei, denn manche Spielkonzepte sind einfach nicht für den Game Boy geeignet – das muss man als Entwickler einsehen! Acclaim hat das nicht getan. Selbst schuld, dass sie Pleite gegangen sind! Uns haben sich Acclaims Verbrechen an der zockenden Menschheit dermaßen tief ins Gedächtnis eingebrannt, dass wir noch immer Nacht für Nacht schweißgebadet aufwachen. Wir – das sind unser Leser Sascha Hollatz, Max Wildgruber und ich.

Alien 3

Just als ich im Begriff war, angesichts dieser vermurksten Filmumsetzung aus dem Fenster zu springen, erreichte mich die E-Mail eines Leidensgenossen: MAN!AC-Leser Sascha Hollatz hat sich meiner neuen Acclaim-Selbsthilfegruppe angeschlossen und mir mitgeteilt, dass er das dröge Abenteuer ebenso verabscheut wie ich. "Während die Grafik noch okay ist, ist Spielspaß nicht vorhanden", kommentiert Sascha lapidar. Das bringt's fast auf den Punkt, doch ich muss hinzufügen, dass die Hauptdarstellerin Sigourney Weaver als Lt. Ellen Ripley nicht wiederzuerkennen ist. Vielmehr sieht sie selbst aus wie ein Alien, sobald sie ihre erste Waffe bekommt (nach etlichen Attacken der Aliens taucht sie plötzlich im Inventar auf!). Da drängt sich die Vermutung auf, es handle sich um einen exhibitionistisch veranlagten Triebtäter, der seinen 'Kampfstab' in alles reinsteckt, was ihm über den Weg läuft. Und das ist meistens albernes Gekritzel, das vermutlich die Facehugger darstellen soll. Damit nicht genug: Sascha kritisiert auch die gemeinen Ventilatoren. "Wollt Ihr Euch Euren Weg durch ein Ventilationssystem bahnen und legt die Schalter nicht korrekt um, werdet Ihr angesogen und seid sofort tot. Noch mal ganz von vorne...". Danke, Acclaim!

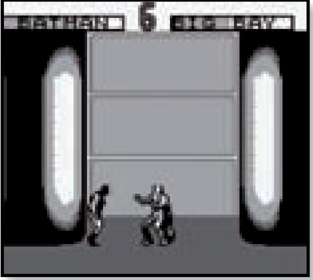


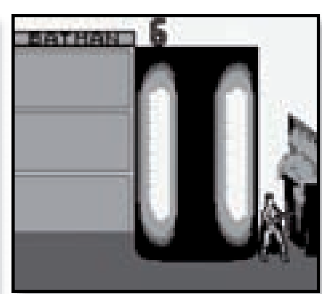


Wirklich schön ist "Alien 3" nicht, dafür aber wirklich schlecht.

Batman Forever

Als leidenschaftlicher Fan des dunklen Ritters bin ich damals auf "Batman Forever" fürs SNES hereingefallen. Mit der Zeit sind die Erinnerungen an diese Spaßbremse endlich verblasst – da stolperte ich über den Game-Boy-Ableger. Sofort wurden alte Wunden aufgerissen und Wut stieg in mir hoch. Warum? Nicht etwa, weil das blödsinnige Gezappel völlig abwechslungsfrei ist, sondern weil es dafür aber viel zu kompliziert in der Handhabung ist. Zu viel gewollt und nichts gekonnt, Acclaim! Bereits nach zwei Minuten stand ich vor einer Tür und wusste nicht weiter. Auch die versammelte Kollegenschar konnte das Rätsel der verschlossenen Pforte nicht lösen. Wer hätte auch ahnen können, dass man zweimal runter, einmal hoch drücken muss, um mit Batman einen Supersprung auszuführen, der ihn auf eine bislang unsichtbare Ebene führt. Sollte man wegen so etwas etwa die verstaubte Anleitung hervorkramen? Welcher Zocker liest die schon? Wie wär's stattdessen, wenn man sehen würde, wo es weitergeht? Ist diese Hürde genommen, verlaufe ich mich andauernd, weil einfach alles gleich langweilig aussieht. Leider ist es jetzt zu spät, um aus der Insolvenzmasse von Acclaim mein Taschengeld zurückzufordern!





Ja, das soll Batman sein. Und der hat keinen Schimmer, wo's langgeht.

Mortal Kombat

Wie macht man aus einem rasanten Prügelspiel ein rundenbasiertes Strategieabenteuer?

Acclaim, der geniale Publisher zeitloser Spaßgranaten weiß die Antwort und portiert "Mortal Kombat" auf den Game Boy.

Die überforderte Hardware des beliebten Handhelds macht's möglich: Ich drücke eine Taste und lehne mich entspannt zurück. Irgendwann wird Sub Zero schon reagieren, davon bin ich überzeugt. Nur Geduld. Ich hole mir gemütlich einen Kaffee und mache einen Abstecher auf die Toilette. Nach meiner Rückkehr werfe ich einen Blick auf den Bildschirm und siehe da... ich habe nichts verpasst. Also bereite ich erst einmal mein Geschichtsreferat vor und lese 1.600 Seiten von Tolstois "Krieg und Frieden", als sich mein martialischer Pixelklumpen zu regen beginnt. Wie in "Matrix" bewegt sich Sub Zeros Faust (zweites Bild von oben) unendlich langsam auf Liu Kang zu, der einfach einen Schritt nach hinten macht. Mist!

Ehrlich: Ich kann schon verstehen, warum Kollege Max Wildgruber seit diesem traumatischen Erlebnis keine Beat'em-Ups mehr mag. Johnny Cage war's auch zu blöd, weshalb er in der Game-Boy-Version nicht mit von der Partie ist.

Max, der dritte in unserer Betroffenenclique, teilt sich der Gruppe mit: "Die Quintessenz ist, dass dieses Spiel mir den Eindruck vermittelte, ich sei zu blöd, die in der Anleitung aufgeführten Special-Moves richtig einzugeben. Heute weiß ich: Das Spiel war zu blöd! Die einzige Möglichkeit, das Game durchzuzocken, war, mit einem beliebigen Charakter bis zur Idiotie den Fußfeger zu wiederholen. So war mein hart erkämpfter Sieg über Shang Tsung mit einer langwierigen und schmerzhaften Sehnenscheidenentzündung erkauft, so dass ich wochenlang nicht mein geliebtes Piano spielen konnte. Weil meine Karriere als Konzertpianist damit besiegelt war, warf ich mich nun vollends auf die unseligen Videospiele, mied aber bis zum heutigen Tag die mir durch meine traumatische Acclaim-Erfahrung für immer vergällten Prügelspiele."



"Mortal Kombat" – selten haben zwei Worte für derart viel Aufsehen gesorgt. Prügel-Fans auf der ganzen Welt vergaßen für eine Weile, dass sie mit "Street Fighter II" die spielerisch deutlich bessere Alternative zu Hause hatten, und stürzten sich am 13. September 1993 – dem "Mortal Monday" – auf das mittlerweile beschlagnahmte Machwerk. Digitalisierte Schauspieler waren damals eine Neuheit, in etlichen Heimumsetzungen des Midway-Automaten ließ ein Cheat das Blut literweise fließen, was bewahrpädagogische Jugendschützer auf den Plan rief. Einzig die Nintendo-Versionen für das SNES und den Game Boy waren frei von Blut, beinhalteten aber ebenfalls die berüchtigten Fatalities, wenn auch in milderer Form. Lediglich die Handheld-Keilerei ist heute weder beschlagnahmt noch indiziert. Überraschenderweise ist die Fortsetzung ein sehr gutes Prügelspiel geworden, wohingegen sich der dritte Teil wieder stark am Debüt orientiert und extrem mies ist. Und für Teil 4 aus dem Hause Midway gilt: Schund in bunt!

Während Ihr den Fußfeger permanent zu Gesicht bekommt, gibt's die Fatalities (unten) nur vom Computer zu sehen.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Final Fantasy VII

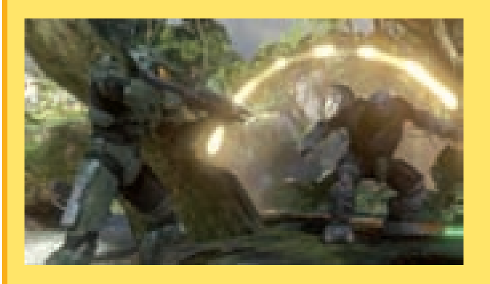


...und was wir heute dazu sagen

RPG-Revolution: Vor einer Dekade läutete "Final Fantasy VII" ein neues Rollenspielzeitalter ein. Während das aus den Vorgängern bewährte ATB-Kampfsystem zum Einsatz kam, bot Hersteller Square spielerische Finessen wie Chocobo-Aufzucht und -Rennen sowie den Tod eines liebgewonnenen Partymitglieds auf. Präsentation und Story setzten Maßstäbe: Während die vielschichtige wie ausgefeilte Welt mit massig Renderlandschaften und FMVs protzte, zieht noch heute die Auseinandersetzung zwischen dem Helden Cloud Strife und Bösewicht Sephiroth die Fans in den Bann. Ebenso Kult: Nobuo Uematsus Soundtrack. Dagegen wirken Polygonprotagonisten und statische Hintergründe heutzutage überholt. Werte Square-Enix-Entwickler, wo bleibt das Remake?

AUSBLICK

Weihnachten ist zwar noch einige Monate entfernt, doch die Softwarelawine kommt schon jetzt kräftig ins Rollen: Für die Xbox 360 steht der potenzielle Systemseller **Halo 3** (Bild) an, während auf der PS3 die Drachen von **Lair** durch die Luft flattern. Bleifüße gehen mit **Juiced 2** und **Project Gotham Racing 4** auf die Piste, Wii-Besitzer lesen die Tests von **Boogie** und **MySims**. Import-Zocker freuen sich auf **Persona 3**, **Jeanne d'Arc** und **Wild Arms 5**. Natürlich wie immer mit dabei: Der randvolle Extended-Teil mit Themen, die über den Games-Tellerrand hinaus blicken.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 11/07 erscheint am 28.09.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Metroid Prime 3: Corruption

Endlich kommt Samus Aran zu ihrem ersten Wii-Einsatz. Wir ergründen im Test, ob die neue Steuerung dem Weltraum-Abenteuer wirklich neuen Antrieb gibt.

» skate.

Muss Tony Hawk um den Rollbrett-Thron bangen? Electronic Arts' Trendsportherausforderer stellt sich dem Test und will beweisen, dass realistische Steuerung Trumpf ist.

» Games Convention 2007

Was gab es dieses Jahr in Leipzig an interessanten Neuigkeiten zu sehen? Wir zeigen Euch im Videorundgang die spannendsten Spiele und was sich sonst noch in den Messehallen getan hat.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Ralph Karels (rk), Craig Grannell

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Call of Duty 4 © Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Der Schatten, den du wirfst, ist die Macht, die sie fürchten.

Tief in dir steckt eine große Macht. Eine Macht, die du nutzen musst, um deine Feinde zu besiegen, deinen Schatten zu steuern und dein Schicksal zu erfüllen. Die Macht von Blue Dragon.













xbox.com/bluedragon

Jump in.

XBOX 360 LIVE